超任一族
第3期
$30
新作遊戲龍虎榜
新作遊戲月曆表
超級秘技大全
遊戲機業界的45件學識
隨書附送精美磁碟貼紙
初代熱血硬派
超級桃太郎電鐵II
超人棒球 真名版
大戰略EXPERT
勇者鬥惡龍V
亂馬1/2 爆烈亂鬥篇
CB人物大戰
巫術V代
筋肉人
超級麻雀
音速戰士
超級氣球
皇家之遠征
空中任務
SD高達X
餓狼傳說
太空戰士V
TRIFF大西部
孖寶賽車
妖怪都市
飛龍の拳S
MOTHER 2
3×3EYES

SUPER KID 快打小子

專業型 Joystick，重量級設計。

最新專業快打專用JOYSTICK，採用高級日本零件，完全街機享受，可使用現在最流行機種：超任、世嘉、SUPER GUN，NEO GEO等。

一年免費保養

香港代理：鑫明電子工作室
TEL：4544166
地址：屯門建榮街建榮工業大厦16字樓 4 室

經銷及維修：　　經銷及修理：A.I電子公司
TEL：3872840

經銷商：屯門：龍珠電子公司
TEL：4592032
晨光電子公司
TEL：4592519
九龍城：108 T.V GAME SHOP
TEL：7162220

大埔：大埔玩具店
TEL：6513993
葵涌：少川坊
TEL：4266391
紅磡：彩虹島
TEL：3654288
旺角：108 T.V GAME SHOP
TEL：3852802
灣仔：外星人
TEL：5743619

mgh™ MEANS INNOVATION

閣下如欲購買超任磁片系統
敬請留意以下之介紹

超任星

MGH又一大貢獻！
「超任星」16M磁片系統
已隆重推出

請細心比較
不要悔恨終身！

是特別度身訂造給超任遊戲機使用，
更是最完美設計的新配搭，並非一般換殼不換肉
之舊功能超任磁片系統可比較。

功能：

(1)可用磁片玩齊超任遊戲；
(2)可將盒帶轉到磁片上；
(3)可將磁片遊戲轉到另一磁片上；
(4)內置256K Save，或可Save在磁片上；
(5)可隨時擴展至32M
(6)可接駁IBM個人電腦；
(7)完善之售後服務，一年免費保用。

以上是「超任星」與一般超任磁片系統都應該擁有之基本功能。

但以下介紹是「超任星」之獨家首創功能，而一般超任磁片系統是不能擁有：

(1)萬用Format，不需分遊戲磁片種類，包括飛鷹、MGD，的磁片遊戲，都可一一在本機上使用。(爲保障客戶到遊戲店抄Game時，避免抄錯Game種及產生混亂，而導至損失金錢。)
(2)圖像化功能畫面控掣，全由螢光幕顯示，有看圖識字之感覺，不論成人或小朋友都可很方便，不會產生使用上之困難。
(3)全港首創遊戲名稱全中文表示，一般超任磁片系統只能在功能畫面上顯示SF8099，但在「超任星」之圖像化功能畫面中，可顯示SF8099北斗之拳，是保障及方便客戶在玩遊戲時，更清楚及容易選擇那一個遊戲，而絕不會產生混亂。
(4)免費更改新功能畫面(Up Grade version)，如有新Version推出，閣下只需憑保用證到總代理，便可免費抄取，方便客戶可自行在家中更改，省却搬運主機之麻煩。
(5)另一項擴展：除時Save(Real Time Save)，不論是任何遊戲形式，包括射激、動作、思考、運動、文字、戰棋、RPG等，都可一一Save，保證好玩過改不死版。將會在今年內10月份推出，敬請留意。

請到總代理及各大電玩店，參觀「超任星」之示範。

優質的產品，信心的保證

「超任星」之原價爲HK$~~1,850~~-，現推擴期間，特價爲HK$1,700-，已包括以下產品及附件：
(1)「超任星」主機(16M)　(2)專用3.5吋磁碟機　(3)專用超任界面
(4)使用說明書　(5)一年保用證

總代理及維修部：
金星電腦有限公司
VENUS COMPUTER CO., LTD.
九龍欽州街高登商場64號舖
SHOP 64, 1/F, GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAH ST., SHAM SHUI PO, KLN.
TEL: 361 4991　FAX: 361 4987

MGH™產品系列，
在本年內陸繼有更多附件推出，
令擁有者眞正體會MGH™之用途
及突破遊戲以外之功能。

請定期留意本產品之廣告

超任
UFO
SUPER DRIVE
PRO 3
Nintendo SHVC-MP
スーパーファミコンマウス専用
MARIOPAINT
マリオペイント
©1992 Nintendo Co., Ltd.
POWER
EJECT
RESET
Nintendo
SUPER Famicom
第三代新登場
UFO
☆一年免費保養
☆內置16M記憶(32M擴展功能)
☆內置3.5″磁碟機
☆突破功能及配件陸續登場
製造商：
奇鋒科技股份有限公司
〔優點盡於一身，實而不華〕
特約經銷商
新大生電子公司
地址：深水埗高登商場1/F, 50號A
Tel：7207378, 3616807
黃金28
地址：深水埗欽洲街黃金商場28號舖
Tel：3878612
訊達電子公司
旺角好景商業中心1/F, 36號舖
Tel：3882109
黃金32
地址：深水埗欽洲街
黃金商場32號舖
Tel：7297305
服務部：
UFO SERVICE CENTRE
SHOP 24, G/F., WONDER SHOPPING CENTRE,
161-175 FUK WAH STREET, SHUM SHUI PO,
KOWLOON,HONG KONG.

新版

超級任天堂

香港及國際雙線路

NTSC線路
適用於國際線路電視

香港線路
適用於香港線路電視

可調較闊窄畫面。

本公司採用最新設計改良之線路轉換器，
畫面清晰穩定，絕不走色走台，
無需專用火牛，內置闊窄畫面選擇掣，
適合任何牌子電視機，毋需調較V-HOLD。

完全配合超任寶、智多星及MGDII

經銷商：

C.D. Room
地址：牛頭角淘大商場一期地下K11
TEL：7954512

栢霖電子公司
地址：柴灣道永利中心地庫2號B
TEL：8967661

汎昌玩具中心
地址：沙田好運中心商場三樓177號
TEL：6931695

G. T. CO.
地址：九龍深水埗高登商場1 F83號
TEL：7204162

高達電子公司
地址：大埔大榮里42-44號B
TEL：6522006

松霖電子公司
地址：九龍馬頭圍道德信商場1樓3號
TEL：8967661

原裝進口
歡迎批發及出口
EXPORT&WHOLESALE ARE WELCOME

專業阿波羅搖桿
APOLLO PRO JOYSTICK
具街機感受能適用多款機種

- 且快慢動作控制
- 品質佳壽命長

本公司提供完善之售後維修及保養

日本進口，永久保用

1.44MF2HD FORMATTED 2MB高質磁碟

2.8吋任天堂專用日本高質磁碟

磁碟總代理及阿波羅進口商：

大生 NTSC **NEW TAI SANG CO. 新大生公司**

SHOP NO.51 GOLDEN SHOPPING ARCADE CENTER SHAM SHUI PO, KOWLOON
TEL : 7207378

遊戲界又一大突破!!!
遊戲磁片系統之第二代!!

mgh™ 智多星隆重登場!

全港首創四大突破:

- 一體化機身—一部主機(MGH)無需加Ram Card或超任咕便可直接給世嘉五代或超級任天堂使用。
- 萬用Format—不論飛鷹,MGD_2或攔截者的磁片,均可使用在MGH上。
- 圖像化畫面控制—爲客戶使用起見,首創圖像化畫面控制功能,令客戶有看圖識字之方便;而世嘉與超任是各不相同之畫面。(或請到深水埗高登商場64號舖,陳列室參觀。)
- 免費UP Grade Version— 如有新Version推出,可享有免費改機或更換服務。(只需購買後,十四天內寄回保用證。)

mgh™ 智多星磁片系統

總代理及維修部:金星電腦有限公司
九龍深水埗高登商場64號舖
SHOP NO. 64, GOLDEN SHOPPING CENTRE,
146-152 FUK WAH STREET, SHAMSHUIPO,
KOWLOON, HONG KONG.
TEL: 361 4991 FAX: 361 4987

MGD_2乃麥高玩具有限公司產品商標
飛鷹乃台灣正先實業產品商標

萬用遊戲博士MGD²系列產品

◆ 採用日本NEC最新超薄型I.C.製造，體積特細，32M卡比信用卡還細。

◆ 用電量極小，不需另購大力火牛。

◆ 採用全自動化設備制作。絕少人手，品質可靠。

◆ 價錢最平， 8M只售325元 ，16M只售610元，32M售1,120元（平均每8M為280元）。

◆ 多機通用，可配機種包括超級任天堂SFC、世嘉MEGA DRIVE、PC－Engine及NEO GEO等。

◆ 獨有遊戲多合一選GAME功能，16M可放2個8M GAME，32M可放4個8M GAME。

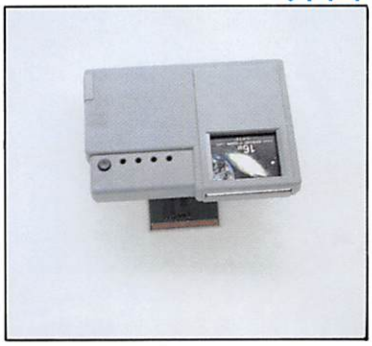
◆ 採用獨家UDR（Uninterrupted DRAM － data Retention無間斷記憶保存）技術，熄機後再開機玩，遊戲依然存在，不需重新LOAD碟，方便快捷。

◆ 可配金手指程式輸入密碼玩GAME，令遊戲隨意選關，無限隻數，齊武器或變不死等。享受頂級遊戲樂趣。

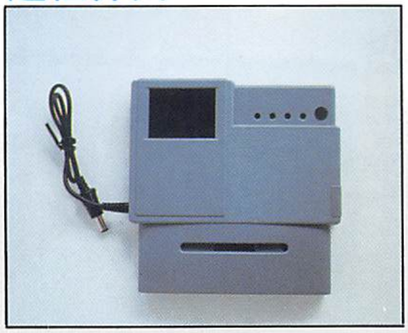
◆ 可直接接駁IBM PC電腦，節省1,100元。

NEO GEO介面

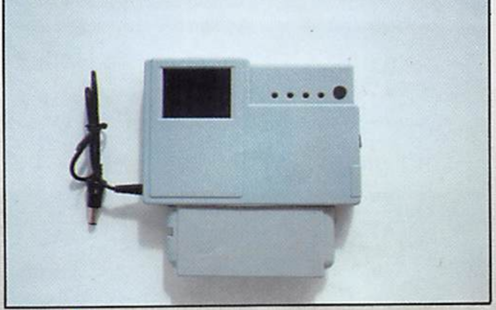
PC-E介面



超任介面



世嘉介面

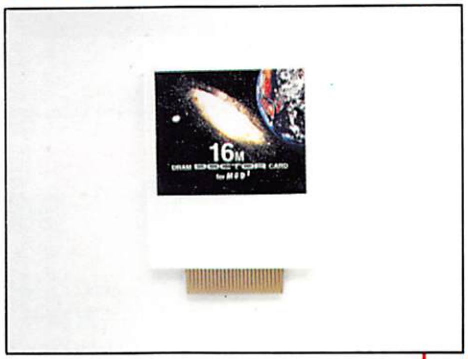


MGD2 系列普及版8M 不需300元？
《適合超任，MD，PC Engine及NEO GEO等機種》

PC LINK Ⅱ

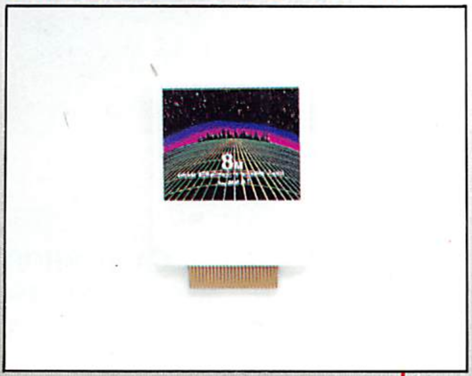
DOCTOR LINK Ⅱ

16M DRAM DOCTOR卡



32M DRAM DOCTOR卡

8M DRAM DOCTOR卡



FAMILY GAME

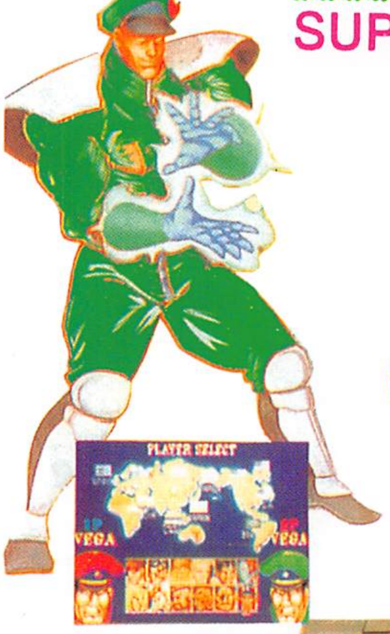
香港區總代理：
麥高玩具有限公司
MAKKO TOYS LTD.

用戶服務部：深水埗福華街福仁商場一字樓19號 電話：7283703

本世紀最勁商業遊戲機及控制桿

SUPER GUN AND APOLLO STICK

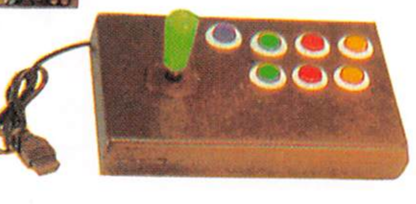
全球唯一可玩快打旋風Ⅱ改良版之機



Super gun主機
32 BIT震撼效果影像色彩超級一流，IC板種類繁多如：(快打旋風Ⅱ STREET FIGHTER Ⅱ，雪人兄弟，雙截龍等勁GAME)。使你在家中亦能享受到街機的動感。

P.C

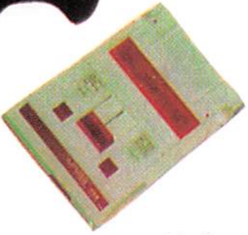
SFC



M.D

SNK

Apollo PRO STICK
全港第一台專業型控捍適合各類主機如：
(F.C, P.C Engine, MD。 SNK, Famicom, AMIGA, SUPER FAMICOM等)。
使用微型電腦開關，靈敏性特強，比美街機臨場快感，品質特佳，壽命特長，按鈕最多，功能NO.1。



F.C

AMIGA

購買時請取回美昌保養咭，提防假冒。 憑保養咭保用一年。

本店專營：批發零售各類遊戲及I.C底板。
快速維修街機I.C板，4天內修好。
買賣交換時下最流行之遊戲機及其配件。
代訂各日本原庄遊戲及20" 26"吋RGB街機。
特價發售各星際，特輯，攻略本及中文刋物。

香港區總經銷：
批發部 美昌貿易有限公司
MAY CHEONG TRADING LTD.
九龍城獅子石道94號閣樓
M/F. 94 Lion Rock Rd. Kowloon City H.K.
Tel:3825000 Fax:3830102

深水埗分店
深水埗高登一樓49號B TEL：3605730
SHOP NO 49B, 1/F GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAK ST., SHAM SHUI PO KLN.

門市部 孖寶電視遊樂專門店
MARIO COMPUTER GAME SHOP
九龍城太子道368—374號龍珠商場308—310, 330, 331室
Rm.308- 310, 330,331 Pearl House 368—374 Prince Edwar
Road, Kowloon City, Kowloon H.K.
TEL:3825509, 7165130 FAX:3830120
九龍旺角花園街2—16號好景商場一樓15號鋪
1/F. Shop 15, Ho King Commercial Centre, 2-16 Fa Yuen
Street, Mongkok, Kowloon THE:7708013

新一代APOLLO手掣II代
適合各類型主機：
(SUPER FAMICOM)
(MEGA 16BIT)
P.C ENGINE
NEO. GEO.
(FAMICOM)
SUPER GUN
AMIGA
各種功能集於一身。
3 INI 多功能搖桿
THE STICK FOR MD.FC.PC
APOLLO
PRO JOYSTICK
Movable switch in 8 directions is used for big push rod. The adroitness is as same as big type motor.
搖桿採用與大型電動相同之八方向撥動開關，靈敏度最高。
Continuous shooting can reach 40 shots per second.
連發最快可達每秒40發。
A.B.C. button may be used independently for continuous shooting.
A.B.C.鈕可單獨設定連發。
When P.C. and F.C. are used, A button will be changed to selection, and B.C. buttons will be changed for use like general A.B. buttons.
使用於PC.及FC.時，A鈕變成選擇功能，B.C.鈕即轉換成一般A.B.鈕之功能。
S-CHI 3 IN 1 POWER STICK
COMPUTER VIDEO GAME CONTROLPAD
START
TURBO
TRIGGER
PRO-3
HT-767 (N.T.S.C)
HT-767 (PAI.I)
HT-767 (PAI.B)
最新設計之連發2號把手。不僅有慢動作之功能，
並附有操作方向之小搖桿，操作更容易、更順暢。
東南亞總代理：
(ASIA SOLE AGENT)：
永勝貿易公司
Wing Sing Trading Co.
地址：九龍尖沙咀寶勒巷六至八A豐利商業
大廈806室
ADDRESS：RM. 806 FUNG LEE COMM. BLDG, 6-8A
PRAT AVENUE. TST. KOWLOON. H.K.
電話：3666678,7232456
(TEL)：3666678,7232456
FAX：3678338

暑假新上市超任攔截者優點及功能！

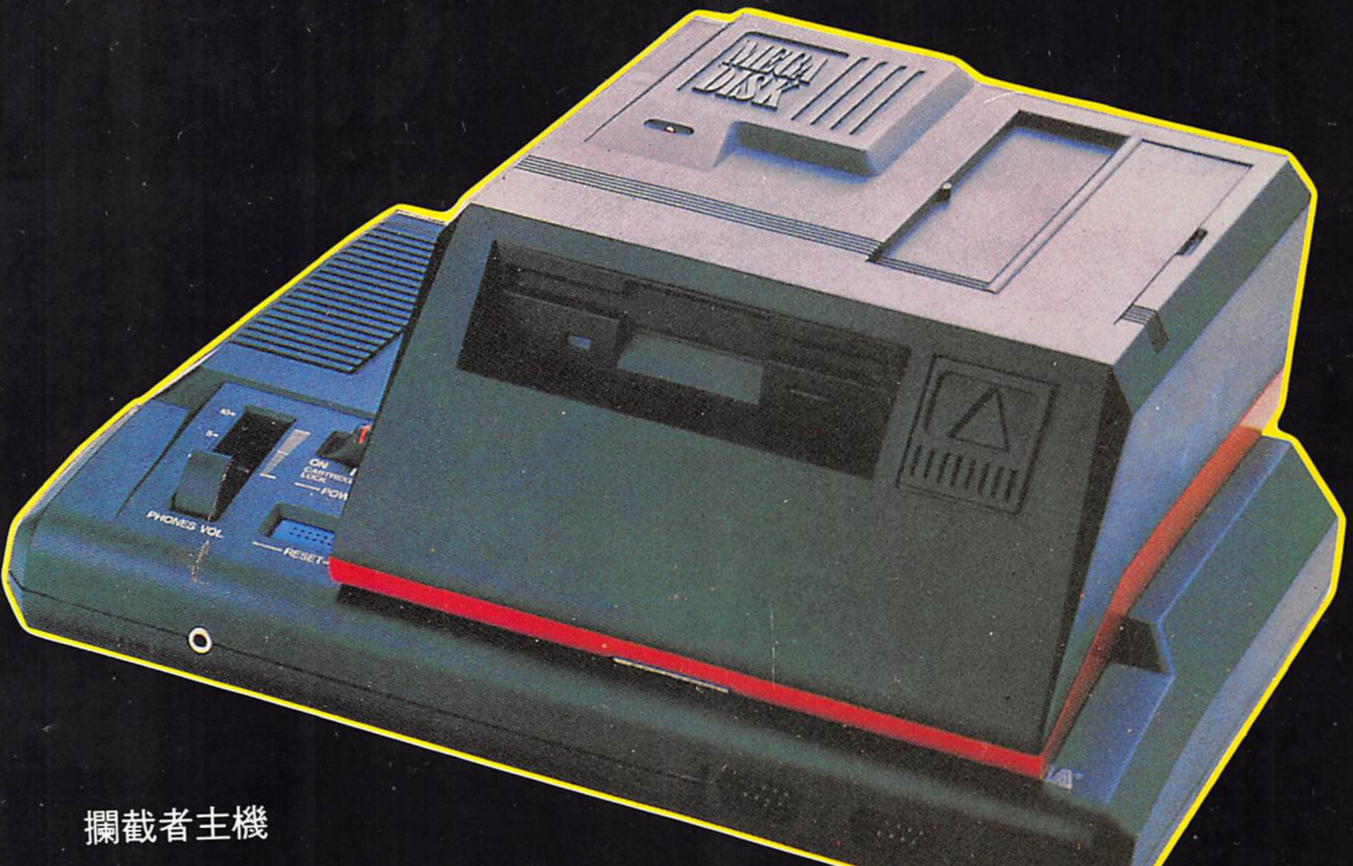
內設 16M DARM 並可擴充到 32M。
內設 256K SRAM 可玩記憶遊戲，並將記憶資料存入磁片。
DISK TO CARD, CARD TO DISK。
內設 4.9A DOS 玩遊戲， COPY 遊戲均不需再用 DOS 磁片。
其他產品碟機遊戲均可直接玩，或 COPY。
資料 LOADING 速度最快， 8M 只需 20 秒， 12M 只需 30 秒。
造型一體設計外觀最優美，不需外加電源。
功能超強完整，操作最方便，品質保証穩定，不挑剔遊戲。
卡帶對磁片可直接 COPY，磁片對磁片也可直接 COPY。

總代理：創業有限公司

門市部地址：九龍深水埗福華街 146-152 號黃金商場地面 20 號
SHOP 20 G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG,
SHAMSHUIPO, KLN., H.K.
TEL: 7297738 FAX: 3042461

攔截者電腦遊戲系列產品暑假雙響炮

1.感謝玩家的愛戴： 8m 攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲
只售 $1510。
2.銷量大突破酬賓： 16m 攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲
只售 $1870。



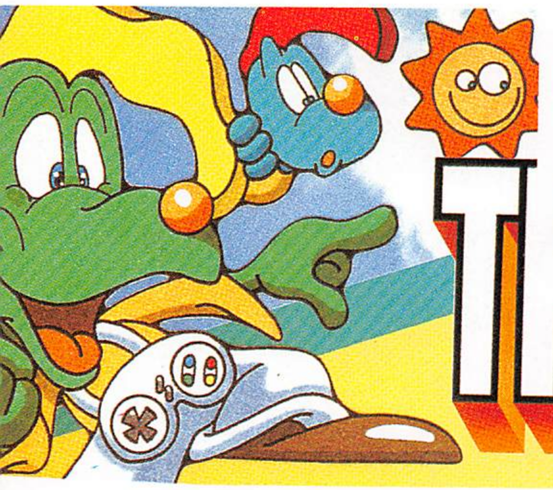
攔截者主機

8m 攔截者單用機玩世嘉遊戲只售 $1190
16m 攔截者單用機玩世嘉遊戲只售 $1550

由 6 月 25 日起，請閣下到港九各遊戲專賣店以最超值價格選購攔截者系列產品，感受我們獻給您最眞的誠意，只要你花少量金錢，就可享受到超任及世嘉其 300 多個遊戲，且可玩到現在市面最流行超任遊戲之「街頭霸王 II」絕不花畫面及停機現象是最完美版本。

台灣山鼎企業有限公司
香港總代理：創業有限公司

門市部地址：
九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地面20號
SHOP 20G/F, 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG, SHAMSMUIPO, KLN.
TEL:7297738 FAX:3042461



全港最HIT最TOP的十大超任勁GAME龍虎榜

THE HIT CHART

超任一族 TOP 10

八月份的超任 GAME 競爭得非常激烈，一個新 GAME 的熱潮大多數只能維持到另一隻新 GAME 推出爲止的短短數天。跟着便會被另一新 GAME 的風頭蓋過。假如大家留意一下的話，會發現任天堂公司對其機種所採用的政策一向是寧濫勿缺，所以一大堆遊戲不論好玩與否都一樣擺在你面前，令人有花多眼亂的情況。由以往的紅白機時代，早陣子的 GAMEBOY 熱潮到目前超任世紀，任天堂公司都是成功達到壟斷遊戲機市場的效果。但這種强勢，又有那一間公司能夠相比呢？

熱門勁 GAME

地球戰士 EARTH LIGHT

戰棋遊戲一隻，操作簡單，任何人都會識玩，而且難易度較低，基本上要玩到 STAGE20 是不成問題的。以往對戰棋遊戲陌生的同好亦不妨一試。在一大堆來襲的敵艦面前，放出一個「核爆彈」…感覺太暢快了！(PS. 若留心的聽，會發覺不少 BGM 是「銀英傳」的…)

「飛龍」對「街霸」，誰勝誰負……！？

1 飛龍之拳 S

前回——容量 12M
性質 ACT 發售日 7月24日
公司名 CULTURE BRAIN

一個 12M 大容量的格鬥動作 GAME，畫面及色澤都做到非常精細，但可惜有街霸 II 在前，相比之下，飛龍之拳 S 確是……唉。動作的速度較慢，刺激性亦不足，但假如沒有街霸的話，飛龍之拳 S 已算是一個不錯的格鬥 GAME 了。

2 STREET FIGHTER II

前回 1位 容量 16M
性質 ACT 發售日 6月10日
公司名 CAPCOM

一個連登 3 期 TOP 3 的熱門遊戲。今個月位置隨着時間的飛逝，受歡迎程度已減弱了不少。但無論如何，街霸 II 的地立亦將如孖寶兄弟般，永遠鞏固，亦是每一個超任用家必定選擇的作品。

3 孖寶繪圖

前回——容量 8M
性質 ETC 發售日 7月14日
公司名 任天堂

一隻集繪圖，創作，音樂，遊戲於一身的暑期妙品。好玩而且又有益智性，可以說是遊戲中的第一級產物。(意即三級制中的第一級，男女老幼，一家大細都適宜之類，如 MD 的究極麻雀剛好相反)。誰說打機不好？下次大家又可以多個藉口了…

順序	前回	遊戲名	港幣售價	公司名	發售日	類別
4	2	艾斯尼戰機(或稱銀河風暴)	$370	KONAMI	25/9 *	STG
5	3	極限戰機 PHALANX	$375	KEMCO	7/8	STG
6	2位	足球小將 III	$380	TEMCO	17/7	SLG
7	1	地球戰士 EARTH LIGHT	$360	HUDSON	24/7	SLG
8	4位	忍者龜 IV T.M.N.T.	$360	KONAMI	24/7	ACT
9	9	炎之鬥球兒 彈平！	$360	SUN 電子	31/7	SPG
10	10	超級氣球 SUPER PANG	$320	CAPCOM	7/8	ACT

☆艾斯尼戰機只有碟版可玩，眞正的日本版其實仍未推出。

超任一族火速緊急速報

超任龍珠ZⅡ集即將推出

Z戰士 VS 人造人間

是最早公開照片的雜誌！ **全格鬥動作！**

「街頭霸王 2」

那一個角色最强？這是很多人都關心的，以下是四位不同的朋友說出自己的意見。

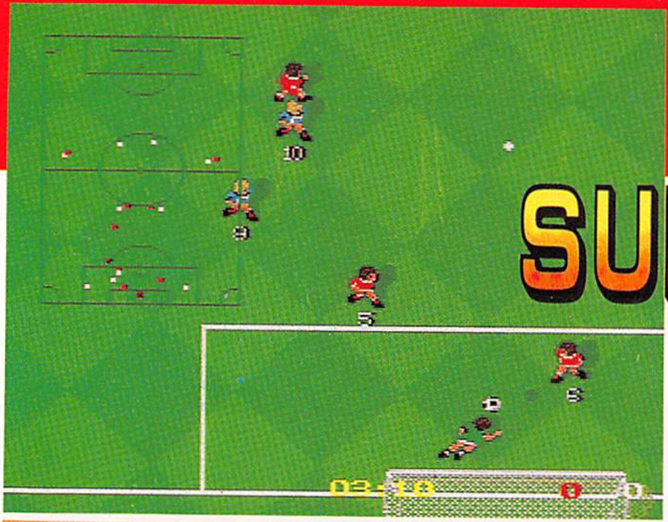
角色 / 評論家	阿龍	本田	怪獸	軍佬
	主角形人物，頭號主角。	日本形人物，頭號日本人。	怪獸形怪物，但竟然是一個人！	軍人本色，絕不退後！
教師先生 ↑她以她的身份來評論。	**10** 不愧爲主角，一臉正氣，十足主角款，用他來打也無防，我是絕對地贊成的，一定要使出昇龍拳才好。	**9** 肥施大隻，反應動作遲鈍，雖然力大無窮，但各位同學千萬別學他四肢發達，頭……。	**9** 怪獸？好可愛呀！讓我摸摸你的頭好嗎？不要介意吧？哎唷！各位同學不要學牠野性難馴！	**9** 他的吸引力不只在於靚仔，更在於他的頭髮，像掃帚般有形，同學們！不可學他呀！
電玩迷 ↑他認爲自己是仁者，因爲仁者無敵。	**5** 唔！他的確很强，次次都給他打得落花流水，好不痛快，如果我也懂用昇龍拳，波動拳就太——好了！	**6** 他果然勁揪，不出 10 秒便可以把我打倒，我眞的眞的不知道原因，你可以告訴我嗎？	**6** 唔，牠很易對付的，至少我在第三回合才被打倒，你不要開心到跳！我一可以執仇的！	**8** 軍佬，你不要以爲自己很利害，如果我不跳起，你的月光刀休想打到我，如果不走前，你休想碰我一條毛！
街頭麗人 ↑她的性格可在評論中看出。	**10** 我認爲他是最好用的角色了，昇龍拳又易出，食糊腳(大力腳)又勁力十足，我中意！	**8** 小女子一見到他，就立即魂飛魄散了，無他嘅，看他那幅德性，實在是太難忍了。	**8** 怪獸的動作快，又敏捷，的確是非常之强，而牠咬人的一招，小女子就非常中意。	**9** 我第一次用他時，就愛上了他，因爲出招花款多，天天不同，啱晒我的性格。
潛水先生 ↑他打「SF2」已有五千次了！	**10** 唔，我給十分，因爲眞正的格鬥家是不會用屈人招的，那些應該稱爲屈人家。	**6** 技術上不太多，只要看準機會，使出百裂手，便可以一次過，連本帶利，通通還清！	**8** 這東西的好處在於角度刁轉，一般正常身材的角色都覺得牠十分麻煩，所以好處也在此。	**8** 招數變化無窮，但時常用蹲姿，就不太好，好像這姿勢是他的無敵招，我就不太喜歡他了。

各主角綜合評論

阿健	春麗	蘇聯佬	瑜珈佬	Best Picks of Character
阿龍性格火爆，屬血氣形。	最吸引人的角色，很特別。	力量最大的一個，是眞的。	異形戰士，身腳可以伸長。	這裏的純是個人意見，與本刊一切無關！
10 阿健樣子兇神惡殺，但睇落都幾有性格，十分有男人味，各同學年紀小，也不該學他！	9 唯一的一位女格鬥家，身手不錯，算是我的偶像，又是那一句，各位女同學不要像她的開叉裙子。	9 樣子是爸爸形，相信是十分和藹的，但出手似乎很重，各位……，我都沒話可說了！	10 唔？瑜珈。都有殺傷力？我現在也在修練瑜珈。不好了！將來會不會變成他的樣子呢？	這八位角色中，只有阿健是喜歡的，各位同學記着要以他爲榜樣，學業昇龍猛進！
2 阿健簡直是發了神經似的，好像怕我十秒中內打倒他似的，瘋狂地出招，就給你勝了吧！	3 果然是一位美人兒，我……怎捨得下手呢？你教我如何是好，被她的腿擊中的感覺實太……美妙了！	4 又是一個大塊頭，這一種人就是偏偏喜歡以大欺小，恃強凌弱，不算英雄好漢！	6 看他骨瘦如柴，總覺得不應該打他，算了吧，他是唯一一個可以給我打倒的，看拳吧！	衆多人物角色之中，本人認爲瑜珈佬最有氣，因爲只有他才肯給我勝利，你說是嗎？
8 阿健和阿龍的力量差不多，外表也很有主角相；小女子用他時不其然有種雄猛感覺。	7 和軍佬的必殺技很相近；也是初玩者較易上手的人物，動作法，投技威力大，不錯。	7 小女子最喜歡摔角，他的技倆當然欣賞，可以在短時間內給予最大殺傷力。	6 他的潛質頗高，但又是使用最困難的，如果發揮到他的內在潛能，引發巨大力量，一定可以出人頭地。	總括來說，各有各的好處，威力也各不相同，不是每一個都可以有相同的招數，你信是嗎？
9 始終都是主角形的好用，至少設計他的人也是有主角不死的無敵定律，我用他時，眞的可以做到的。	2 春麗姐手姐腳，雖然夠快，但又如何呢？殺傷力又低，眞不明白爲什麼會有人敗於她手下！	9 好！好一個男子漢，正直地使出他的花招，不同的摔技，都可以給人不同的快感，妙！	8 力量不強，但勝在夠遠，出奇不意地送你一記，冷不防，又打你一掌，悄悄地又給你打敗了！	我當然是最喜歡阿龍，如果不是，又怎會評十分給他呢？其他人嘛，看看分數便可明白。

緊急速報

SUPER KICK OFF



一個海外足球遊戲「KICK OFF」系列的日本版。前作中球的操作很難，動作亦快，所以整體上是個難易度高的遊戲。「SUPER KICK OFF」雖然是繼承了那種難易度，但操作性變好了很多，而且還有練習 MENU 與各種設定，任何人都玩得來。

超級任天堂	運動遊戲 SPG	記憶盒帶
	MESAWA ENTERTAINMENT 發售未定　價格未定	4Mbit

眞正貨色的直接輸入！是足球的神髓

對於初玩的人是很難的操作方法，一個屬於專家級的足球遊戲「PRO SOCCER」。因爲球會和眞實的足球一樣在玩者之前轉動，所以帶球前進時的感覺會和其它遊戲有很大分別。

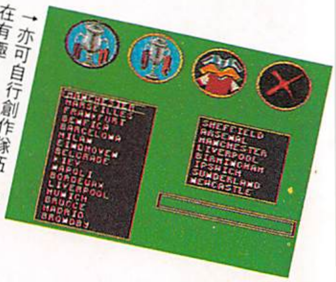
在「SUPER KICK OFF」中，操作性已得到改善。而且在今次重點的 MENU 中更能把速度調節，亦有用來習慣控球的練習形式。如果能跟隨到那種速度，遊戲一定會更有趣的。跟着亦需要有不斷的練習才可。若在 OPTION 中更改設定，即使初玩的人亦不成問題。

這遊戲由於是以迫眞爲目標、選手、記號、龍門等的比率都接近實物。選手的動作亦很迫眞。所以能有像是眞正進行着比賽的感覺。

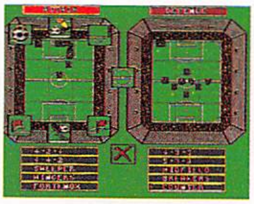
MENU 很多變化

在豐富的 MENU 中可以有各種玩法。這裏有很多用符號選擇的 MENU，在實際作比賽的比賽形式中也有多種。除此之外也有動作重播機能，隊伍編緝機能，或是更改遊戲設定的 OPTION。由於每一種都能作詳細的設定，玩法的幅度擴大了。找出自己喜歡的設定。

↑主 MENU 的大足球周圍的小圓形是各項小指令。



→亦可自行創作隊伍。實在有趣！



→OPTION的設定是少見的複雜。

外國出品的足球遊戲別有風味！

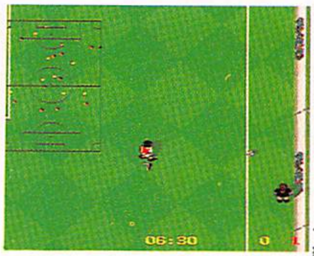
↑雖然畫面很美，但習慣操作要花不少時間。不過，學會了操作後是個很好玩遊戲。除此之外， MENU 內容亦比前作豐富，初玩的人亦不妨一試！

簡單的操作

→球場上卷軸的速度很快！

嘩，好快呀！

唔、好難呀！



←玩不會無故轉向玩者所轉的方向，要經過操作才可。

操作是相當困難的。因爲盤球的方法會有球在彈跳的感覺，在改變方向時球仍是會向原來的方向滾去的。另外，整體上的尺碼細小但速度快相信也理由之一。不過，若能習慣了這種操作感覺令遊戲流暢地進行，會是一場有速度感的爽快遊戲。踢球時的感覺也很好。如果初時覺得太快，亦可以改變設定的。

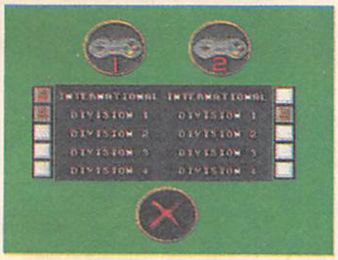
在豐富的 MENU 中增加遊玩時的樂趣。

和前作的不同之處，相信是這個豐富的 MENU。這個會令到遊戲內容有很大的分別。更改設定也會令遊戲的難易度改變。例如改變比賽狀況，改變作戰，或是可作練習等。在各種形式中玩，會有正真足球也不能相比的樂趣嗎？

在設定形式中配合自己的手段

←↓左方的狀態是最慢的遊戲速度，下方是最快的。眼睛也未必看得來。

↓技術等級有 5 級，越高是越利害的。除了決定自己的等級外，亦能決定另一方的。

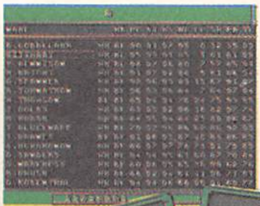


OPTION 的設定是可以按風向，時間限制等比賽中的狀況而改變的。特別令人高興的，是可以變更技術等級與遊戲速度。技術等級是當和有不同經驗的人戰鬥時有用的設定，而變更遊戲速度於初的人自然更有幫助。不過，也有在比賽形式中不能變更的東西。

↑在 OPTION 有這些項目，可作各種設定。

以編緝形式創作喜歡的隊伍

可變更選手的名字等的編緝部份。除了可改變隊伍制服的顏色外，連名字，肌肉色也能改變，你可以創作一隊充滿自己創意的隊伍。

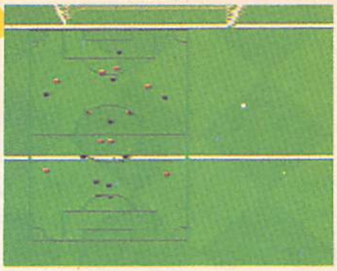


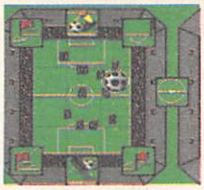
←把選手名和隊名等變更，連肌肉色也能改變。

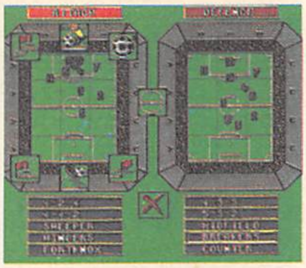
↑制作制服。方式不變，但能改變顏色。

選出喜歡的制服

定下戰略可令比賽進行更有利







→左方是攻擊，右方是守備的隊形。↑隊形變化成這樣←會看球在那裏而變更。

另外，一些認爲自己實力不足的人，會定下戰略來補足實力嗎？在定下戰略時，也要看自己是主攻或是主守的一方。隊形會隨着球的位置而改變。

把球賽過程重播可有助於反省

也有一種可以把自己的玩法再一次重播的機能。雖然只能記憶到遊戲中過去數秒內的情形，卻能記憶 4 個場面之多。華麗入球的一瞬間以及值得注意的傳球等，可以多次重播再看。看也是學習的一種。

→比賽中亦能使用重播形式。可以反省自己的進攻過程。

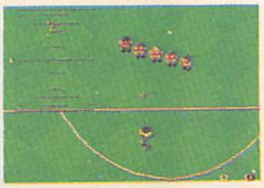
↑→重播形式除了能看到自己要反省的地方外，亦能把值得自豪的「世界波」一看再看。

總之還是先練習一下的好

雖然馬上開始比賽也不錯，但一般人玩保證馬上會輸掉。爲免後悔，還是先去練習一下。這裏可作龍門球，傳球，罰球的練習。要掌握着控球的秘訣。

→沒有對手，進行着傳球練習。

←同時也有自由球特訓。



↑練習如何射穿眼前人牆。

要在歐洲杯優勝的道路很漫長

在實戰中，若不採用各種技巧，是沒有辦法打倒敵人的。一些細微的技巧練習，還是要在單人對戰中學會。控球由於不是一種可以意識的東西，只有不斷在低等級的對戰中學會種感覺。若自信有了一定的程度，便提高電腦對手的等級，向更高的程度挑戰。

←在射球時，也要考慮如何射出。

→用拍傳越過對手。↓運用十字掣！

控球

控球仍然是以盤球為基礎的。雖然單是以傳球亦能作串連，但若不能以盤球把球保持，仍是毫無意義的。跟着便是學會各種技巧！

←盤球看來簡單，事實很難。

首先是習慣操作！

跟着便是進入眞正的對戰中…雖然是這麼想，但馬上實戰仍是不可能的。為了能學會細微的操作，要不斷的練習。要完全學會控球的感覺才可。

↑在練習形式中進行基本的特訓。跟着是作練習賽，逐漸鍛練實力。

是滑剷球

←以滑剷奪去對方的球。

玩者控制

玩者也有很多雜技般的動作可以看到。如頭鍾，滑剷球，連倒金鈎也可以做到。

定位球

除此之外也有各種的攻擊形式。特別是在固定球中，由於這遊戲的快速，所以會特別痛快。

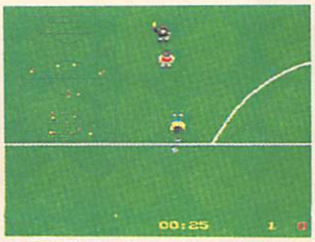
也有自由球

→自由球可以這樣子射出的。

↑角球是以十字掣來調節。←按掣來調節。

跟着便是在實戰中，以最高峯為目標！

跟着終於是實戰了。實戰也有很多種，單人對戰與錦標制的杯賽等，有 6 種比賽方法。在單人對戰玩法等，由於可把對手的技術等級提高或降低，是可以調節電腦與對戰者的强弱的。這種眞是親切的設計。不過，在比賽形式中 OPTION 等的變更是有限制的、越大的比賽形式就有更嚴格的條件。在最高峯的歐洲杯勝出，是這遊戲的頂點！



↑是實戰了，所有招式都要使出來……

↑比賽快要開始，先是在這畫面中知道遊戲的設定狀況

國際友誼

→設定不同又會是另一局面了。

這個比賽形式，是組成 2 個國際組別進行着獨立賽事。由於在 OPTION 的設定有一定程度的規制，會較有緊張感。不過，因為是練習賽，用來磨練技術也不錯。

歐洲杯

是這遊戲最高峯的比賽形式。是完全不能設定的困難東西。若能在這歐洲杯勝出，相信這遊戲已算是被你征服了。是 8 隊 2 小組的聯賽戰。要優勝絕不容易！

↑技術等級高的選手組成隊伍作戰。

開発状況

遊戲已經全部完成了。之後就只有細微的調整。請大家期待！

緊急速報

STEALTH

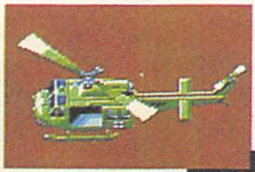
鐵甲神兵

以越戰爲藍本，可享受到游擊戰趣味所在的「鐵甲神兵 STEALTH」。在森林這綠色地獄內、展開兵士們的緊迫戰鬥。

超級任天堂	模擬遊戲 SLG	電池記憶
	HECTO 11 月發售 9700 日元	8M

成為游擊戰的強者

兵士與兵士之間的肉博戰，一個肉體派的模擬遊戲「鐵甲神兵 STEALTH」。戰爭雖然是一個兵器展示的好地方，但「鐵甲神兵」卻是進行着充滿緊迫感的近身博鬥。一些充滿着個性的兵士，帶着小型手槍和輕機槍、潛入危險的地區內。他們的任務是要破壞敵人的飛彈基地。不過，在森林之內是危機四伏的。



←最普遍的 UH－1 型直升機。到現時爲止已建造了 10000 架以上的經濟型號。

→這方則是戰機中的廉價型號 F－4 幽靈。有爆擊，護航，迎擊等功能，是全天候型的萬能艦上機。

←幾名主角在森林的記念照。對了、望着這方，笑！

主角的 6 名戰士

最初登場的強者是這 6 人，他們都因特別任務而選出，是特殊部隊中的精銳份子。他們狀態值中的 WEIGHT、是代表武器携帶重量。過重會令動作變得遲鈍，影響移動力。

拉魯少尉

LIFE	80
LEVEL	01
HIT	80
WEIGHT	70

爲今次任而派到這裏的新任隊長。亦可改成你喜歡的名字。

法魯哥軍曹

LIFE	89
LEVEL	03
HIT	74
WEIGHT	68

有補助隊長的位置，要求有冷靜沈着的思考。

鐘斯伍長

LIFE	92
LEVEL	02
HIT	61
WEIGHT	57

伍長是兵士們的頭領。適合有領導才能的人。

批捷亞一等兵

LIFE	71
LEVEL	01
HIT	85
WEIGHT	60

經常站在戰場前線的一般士兵。必需慎重而大胆。

麥佳亞二等兵

LIFE	55
LEVEL	01
HIT	40
WEIGHT	45

既然所有能力都不如別人，只好以速度取勝。

艾馬遜通信兵

LIFE	65
LEVEL	01
HIT	57
WEIGHT	74

危急時不可缺少的通信兵。要求空中的支援。

作戰行動開始！

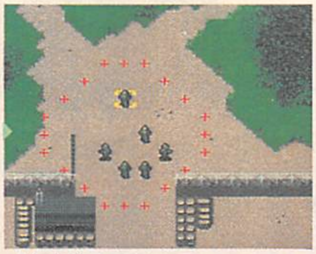
作戰行動是一定要愼重的。若隨便作一些輕率的行動或是未經考慮便等於自取滅亡。爲了能達成任務、不熟習作戰行動(操作方法)是不行的。行動是採用回合制，玩者要在限定的回數以內完成任務。

基本的行動有 4 種。 1 把兵士移動到目的地。 2 發現潛伏在森林的敵人。 3 攻擊發現了的敵人。當陷入極度危險的狀況時、向己方通信要求支援。向各士兵下達命令，進行有效率的作戰是很重要的。

移動

選擇移動後，會表示出兵士可移動的地區。這個可移範圍是會因携帶兵器的重量而產生變化。盡量要保持輕身。

↑每回合各兵士只能移動一次。黃色閃動着的是代表未行動。



↑紅色的是可移動範圍，同時也要考慮到索敵的問題。

索敵

移動後，會向正面的地方索敵。這樣做可發現潛伏在森林的敵人。各隊員一起合力在附近的地方索敵。

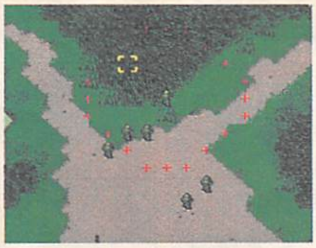
↑索敵很重要。因爲不發現敵人是不能攻擊的。

↑當敵人在正面就能發現。慢慢的移動。

攻擊

發現了的敵人要馬上攻擊，選擇攻擊後，會因應武器表示出射程距離。你可在那範圍以內攻擊。不過，一定要準確擊中敵人所在地方才可。只要偏差了一格，敵人也會毫無損傷的。沒有自信時、可使用機槍或榴彈發射器這類區域性殺傷武器。

↑在索敵中發現敵人後，便記着那地方。跟着便準備攻擊。



↑選擇了武器後，會表示出射程距離。選擇了的武器向敵人攻擊。

我死啦…！

↑命中敵人、似乎很痛苦的樣子。但絕對不能留情。

命中了！

↑若使用有破壞力的榴彈發射器系武器、可攻擊較大範圍。

通信

當被敵人包圍，或者是 HP 只剩下很少時，較爲可靠的做法是通信。使用通信兵和本部聯絡，便可得到己方的支援。分別是爆擊機的絨毯爆與地面固定砲的砲擊。在要求支援時、要指示落彈的地點。成功的話，你所指定地點的那一帶會進行激烈的爆擊。

爆擊機出發！

←爆擊機來到之前，大可休息一會了。

投下爆彈

進行砲擊！

←由己方基地射來的長距離攻擊！敵人認命吧！

遠距離砲擊

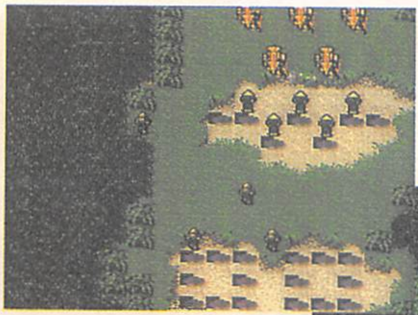
MISSION 1

突破森林內的戰鬥！

↑提示最初的作戰內容。必定要記着目的與回數。

任務 MISSION 全部共有 9 個。最初的 MISSION1 的目的，是破壞敵人對空防衛基地的飛彈，確保制空權。在地圖上會表示出要破壞的地點，但這只能得到一個概念。靠在全體地圖的記憶，前進到每一個作戰點。不過，並不會這麼簡單進行的。在森林的四周，都有敵人的伏兵。

避過敵人飛彈的攻擊



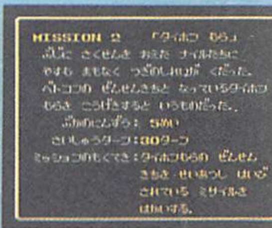
↑來到了攻擊目標的附近。不過，敵人的攻擊是不會留情的。慎重地接近，再看準機會攻擊。要戰鬥至敵人全滅爲止。

→把敵兵全滅，再把對空飛彈破壞。這裏要靠手榴彈才可。

→連最後一個射台也消滅，總算是完成任務。這地區的制空權亦能確保。

殲滅敵人 粉碎飛彈

下一個任務



在往後的任務，會變得越來越難應付。地雷陣，洞穴陷阱，更有化裝成農民的敵人出現。他們會以你意想不到的攻擊來向你襲擊。與此同時，己方的支援亦變得更多樣化。直升機與戰機也會相繼登場。單是想像有什麼兵器已很有趣。

因應用途選擇武器！

考慮武器的攻擊範圍和射程距離。

武器按照種類有不同的射程距離。步槍系能狙擊遠方的敵人、機槍能攻擊一個大範圍。另外，武器的射程是和殺傷力有關的。在越近的地方攻擊，殺傷力越大，遠離的話損傷會較小。不過、區域性殺傷武器的手榴彈系武器，距離是不會影響殺傷力的。但另一方面，落彈地點的殺傷力，即中心點周圍的殺傷力會有點不同。

M16
使用高速彈的輕量强襲步槍。

M203
在 M16 之下加上榴彈發射器

M3
半自動機槍也有一定的威力。

M60
要掃射敵人就要靠 M60 了。

M1
卡賓槍的名作。製作了很多

M14
缺點較多的槍。採用了全自動方式。

M40
現在美國海軍陸戰隊使用的狙擊槍

M79
榴彈發射器的威力很利害。

M72
是對戰車用的火箭發射器。

M20
M72 火箭發射器前身的 M2。

H・G
俗稱菠蘿的手榴彈。

正在努力地使畫面更有迫力。要一段時間才能完成。

緊急速報

超級任天堂	模擬遊戲 SLG	記憶盒帶
	CYCLONE 12 月發售預定　價格未定　8Mbit	

夢幻世界？未來世界？不不不不…這裏是西部開拓時代。遊戲就是「TRIFF」！

由動物做主角的模擬遊戲

「TRIFF 大西部」是一個動物們以西部開拓時代爲背景的模擬遊戲。分爲了保安官側和惡黨側兩方，以收集隱藏的藏寶圖與寶物爲目的，一個簡單明快的遊戲。和以往的模擬遊戲不同，今次是盡量除去了資料爲主的麻煩東西、即使是不喜歡模擬遊戲的人或是年齡較低的用家亦能盡興。

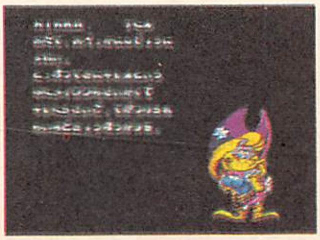
選出保安官方面或是惡黨方面喜歡的一方，目的是要比對方早一步取得藏寶地圖。若對手早一步取得了地圖，用任何方法也要奪回。成功把地圖運出後就過版了！

↑表示人物移動範圍的方格。這遊戲是會這樣表示的。

↓走出市鎮後，便是戰鬥的世界。

我們的同伴們都是些有趣的傢伙

當各位看見右圖時、可能會有一種「熟口熟面」的感覺。其實，負責人物設計的，正是替日本某雜誌的松下進先生。保安官和惡黨雙方，各有 9 名可愛的人物。相信可以更能投入感情。



↑在示範畫面中，有各人物的介紹文字。

保安官側

杜利夫	卡沙魯	馬古	樂多	亞柏魯	杜捷爾
↑保安官方面的隊長。拼命要取得地圖的人。	↑手槍專家的危險傢伙。有攻擊的性格。	↑粗心大意的傢伙，走三步也會忘了東西的。	↑化粧令自己變美，連敵人也「頂佢唔住」。	↑性格冷靜的人，不過卻是個馬面孔。	↑說話輕浮的傢伙。是否和某人相似呢…？

惡黨側

羅爾多	沙美	奇利	古羅杜	捷魯	哥士多
↑爲了取得下任首領之位，要取下藏寶圖。	↑喜歡奉承强者，不要得的性格。	↑固執的性格，看上了的敵人絕不會放過。	↑餓的時候可以發揮出異常力量的傢伙。	↑雖然是個凶殘的傢伙，但卻很怕奇利。	↑神出鬼沒的傢伙，令人難以捉摸。

向各位說明遊戲的進行方式

這個遊戲的過程，以簡單的圖表方式表示了出來。首先最初要做的是收集情趣。在這時要取得地圖在那處的情報。如 RPG 般，有時是會在聽了街上的人說話後發生事情的。

這個遊戲中，由於除了用錢請來的手下外，人物是不會死的，所以並不會有全滅＝即輸這公式出現。不過會阻礙了取得地圖的，仍是不可不注意。

1 收集情報
在各地圖的初期部份收集有關藏寶地圖的情報。若沒有情報，是不可能取得地圖的。

2 找尋寶物的地圖
以到手的情報爲基礎，終於要開始找尋地圖了。攻防是採用回合制。當自己的回合結束後，便是對方的回合。考慮着寶物地圖的地點來移動。

3 和敵人相遇 戰鬥開始！
戰鬥是以 1 對 1 或 3 對 3 進行着亂鬥。體力變成〇的人便是輸掉。

勝了！
敵人輸了會被送回開始地點，正是奪取地圖的機會！在對方再次出現之前盡力找尋。

輸了…
輸了的人物，會被强制送回開始地點，然後一定要從開始地點新開始…加油了！

在這時候… 4 發現寶物的地圖
好了！雖然如此，但這並非代表着你已勝利。還要先來鑑定一下地圖是眞是假。

5 鑑別 帶走的物品
在這途中向敵人施以奇襲，亦可以强行把地圖奪去的。

→在圖版上亦可以變更指令。

是假東西…
辛苦得來的物品原來是假的，只好回到地點的地方。雖然遺憾但也沒有辦法了。

是眞貨色呀！
若是眞正的地圖會有訊息聽到，之後就只有一味的逃走。以逃走點爲目標一直的走！

6 一味是逃向 逃走地點
在這時要擺脫敵人的追逐。他們當然是爲了强搶而來的。這樣來到終點，第一版便完結了。

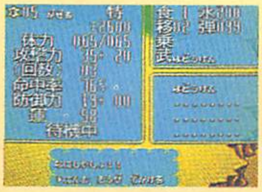
STAGE CLEAR! 恭喜恭喜！

和以往的模擬遊戲之間有這些

特別的地方，並非只是在人物方面。「TRIFF」由系統到故事方面，都是以做到與衆不同爲目標的。你以往有玩過即使全滅敵人或敵方首腦也不會勝利的遊戲嗎？總之這是一個可能簡單，又可能深奧的遊戲。期待續報！

1 人物的任務可以按喜好來決定

在普通的遊戲，很多時會有這人是戰士而攻擊力高，這人是僧侶因而會使魔法的角色分配。但，這遊戲並沒有這種觀念。在開始時，是可以選擇每個人物的任務的。任務有攻擊、逃走、守備、回復的 4 種類。把各人物分配在這 4 種之後便開始遊戲。若把弱小的女孩子提高攻擊力，一樣是可以站在前頭的。



←按照委派的任務、狀態值也會有變。

2 總之目的就是要找出寶物的地圖

除此之外就再沒有其它的勝利條件了。是簡單明快的規則。所以，若是提高體力值，倒不如考慮除形更好。

3 用錢請下利害的手下

→請來了手下，記錄在右下的空格。

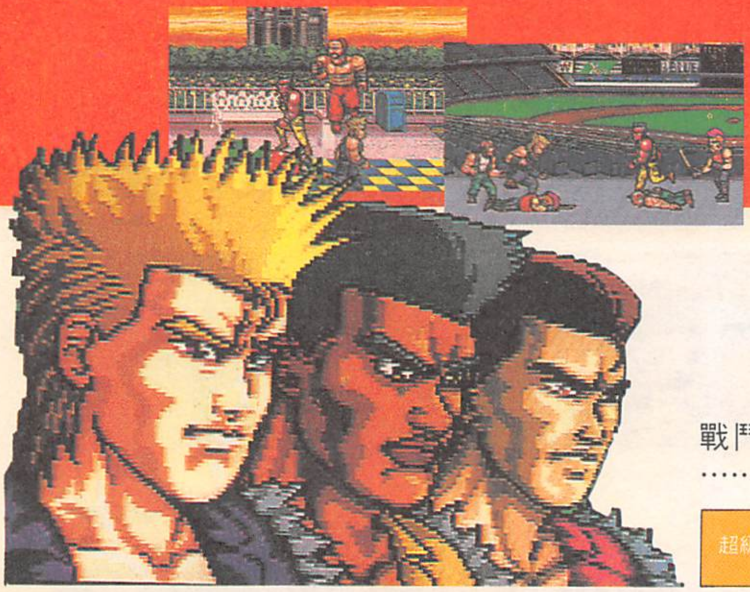
雖然保安官和惡黨雙方都各有 9 名同伴，但除此之外，還可以用錢請一些手下的。當然，要請一個利害的手下，所花的錢自然較多。不過手下和同伴不同，被敵人打倒便會當場死掉，不會再度復活。即使是再强也好，也要避免分配到重要地點，最好是用來跟隨大隊做後備軍。

4 亦可以作對戰玩法

雖然也有其它可以對戰的模擬遊戲，但對於初玩的人是會很困難的。在「TRIFF」中，對戰是製作得連初玩的人也可輕易上手的。保安官和惡黨兩方面的系統，與對電腦戰時相同。爲了和朋友對戰，應否先自己在一人形式中鍛練一下呢？

開発状況

是50%至60%的程度。預定是個可使用滑鼠玩的遊戲。多多指教了！



緊急速報

戰鬥種族　COMBAT TRIBE

以自己强韌的軀體爲武器，向巨大組織挑戰的戰鬥種族故事。一場激烈的戰鬥現在要開始了……。

超級任天堂	動作遊戲 ACT	盒帶
	TECHNOS JAPAN 12 月發售預定 9300 元	12M bit

這班人爲何要不斷戰鬥呢…

「戰鬥種族 COMBAT TRIBE」，是一個移植自街機的橫卷軸格鬥動作遊戲。

從 3 名機動力、破壞力、必殺技各異的人物中選出一人、把敵人一次又一次派來的刺客打倒。全部人物都有自己的體力設定，當體力用盡時便會倒下。攻擊方法亦有各式各樣，當敵人站立着時、可以使用連續攻擊與投技。另外，當敵人倒下來時，可以捉住她的腳來轉，或是騎上他的身上作連續攻擊。

除了當然有的雙人同時玩法外、使用 VS 形式時，亦能享受對戰的樂趣。

↑使用了多姿多彩動畫的街頭戰充滿迫力。

VS 形式

在由街機版移植至超級任天堂版中，新進加的形式是 VS 形式。除了可操作主角以外的人物，亦有 3 種 VS 形式專用的圖版。

原本屬於美國陸軍的危險人物 COMBAT TRIBE 戰鬪種族

戰鬥種族 COMBAT TRIBE，是這 3 名凶殘男子的總稱。把這 3 名在機動力、破壞力、必殺技都有不同的人物特徵掌握着再加以善用，是勝利的關鍵。

狂戰士　班撒卡　BERSERKER

←在 3 人之中，機動力，破壞力都有較平均的數值。

↓必殺技是飛膝撞。對於跳起的敵人一樣有效。

大斧　寶華　BULLOVA

←雖然機動力比其他 3 人較差，但破壞力卻是最高的。

↓必殺技快速臂撞。一口氣衝向敵人處。

電擊　布列　BLITS

←雖然破壞力有點較弱，但機動力卻是 3 人中最好的。

↓必殺技飛踢。能攻擊很大範圍。是利用了速度的攻擊。

有鬼神般力量的3名勇者

達姆斯廣場

戰鬥種族COMBAT TRIBE，是最近神出鬼沒，有鬼神般力量的3名男子統稱。

除了知道他們原本是美國陸軍出身，以及壞壞了很多各地飛車黨與惡黨，黑手黨的基地外，其它一切不明。現在這一班COMBAT TRIBE的3人衆由美國南部來到了紐約。至於原因、傳聞是爲着要統一全美邦會的GRAND· ZERO而來。

紐約的繁華區達姆斯廣場。在這裏等待他們3人的，是在這廣場出沒的飛車黨。

↓這班出沒於紐約的飛車黨，是戰鬥種族最初的敵人。

←捉住被打倒敵人的腳　，然後便轉來轉去的技巧。用這技巧時，接近的敵人也會被彈開，是遊戲中常用的技巧之一。

法捷

↑飛車黨的大哥。雖然肥胖而動作遲頓，但拿着木材的威力很大。

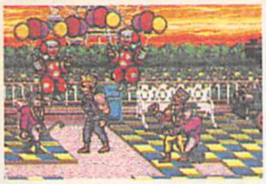
↑騎上倒下了的敵人之上，把敵人打至重傷的技巧。

↑木材的破壞力是擔心主要原因。被揮中會受很大損傷。

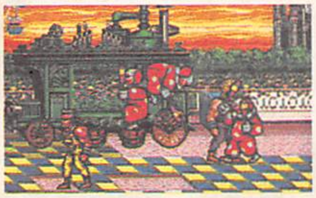
↑把首腦打倒便能過版，先向他集中攻擊。

遊樂場

3人在平日到了遊樂場。在這裏有很多小丑與藝人在表演技藝卻沒有人看。當3人來到遊樂場，其實是想取得情報。不過，事態在一瞬間起了變化，到剛才爲止一直都笑容滿面的小丑與藝人、拿起了武器向3名主角襲擊。



←從天空降下了很多小丑。

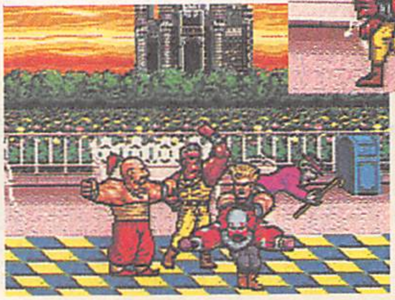


↑小丑的攻擊難以捉摸，會不斷的跳來跳去。

火炎魔王

↑以不尋常的跳躍力爲武器，是這遊樂場的首腦。會使用火炎攻擊。

↑注意他那出其不意的回轉腳。



←喂喂，不要忘了背後才可…

的士高地區

來到的士高時，突然被拿着鐵棒的滾軸溜冰手襲擊。這些溜冰手會以高速度來玩弄玩者。不過，當習慣了他們的攻擊方法，就不算是什麼敵人了。跟着，也會有拿着工業用大錘的首腦登場。把這首腦打倒後，會發現更新的事實………。

←溜冰手向這一邊突襲…

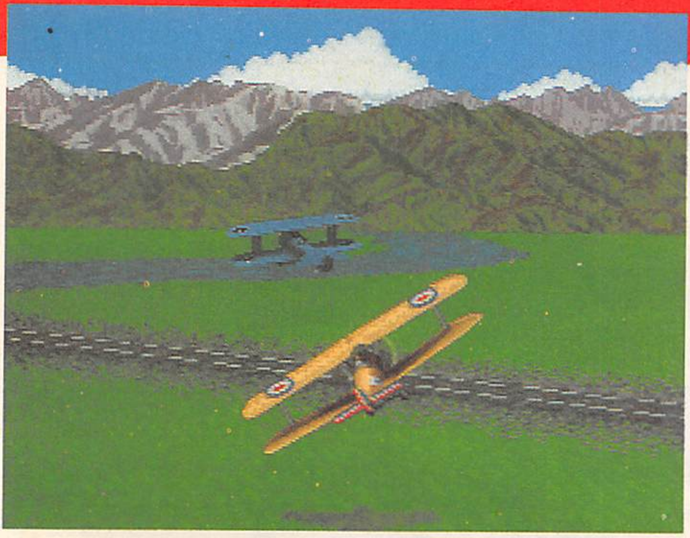
→要掌握他們的軌道

杜拉斯

←手着巨錘，瘋狂的揮動着。

開発状況

已經完成了70%左右。現在是在把演出畫面和VS形式更爲改良。



SKY MISSION

空中任務

SKY MISSION 空中任務的舞台是第一次世界大戰的天空。以這天空的霸權作賭注，現在要起飛了！

超級任天堂	模擬遊戲 SLG	盒帶
	NAMCO　發售日未定　價格未定	4Mbit

與愛機「駱駝」在天空中飛馳！

在 SUPER NES（美國版超任）中成爲了話題的飛行模擬器「WINGS 2—ACES HIGH—」，以「空中任務 SKY MISSION」這名字在超任中登場。

遊戲的舞台是第一次世界大戰中的天空。玩者駕駛着雙葉機 CAMEL 駱駝，要把 34 個任務逐一完成。任務可分類成空中戰，地上攻擊和爆擊的 3 種類。目的方面，空中戰是要以機槍擊落敵戰鬥機，地上攻擊是以機槍掃射破壞敵地上部隊，爆擊則是向敵軍事設施作爆擊。完成所有的任務，成爲眞正的皇牌機師。

成爲皇牌機師要通過 3 種嚴格的試練

玩者要經歷的 34 個任務，可以分類成空中戰，地上攻擊，爆擊的 3 種類。空中戰是要把主角機盤旋着去探索敵戰鬥機，到發現時再繞到背後把它擊落。地上攻擊中，由於從發現目標物到攻擊爲止只有很短時間，要正確地向目標物攻擊。爆擊中，若能掌握着由投下爆彈到擊中爆擊目標爲止的感覺，將是成功的捷徑。

DOG FIGHT

↑發現敵機後就不能再放過它。從背後用機槍把它打下來。

STRAFING

↑雖然破壞目標物是很重要，但若是飛得太低，機翼很易碰到地面。

BOMBING

↑因爲斜向移動亦可把爆彈投在爆擊目標上，所以沒有什麼好怕的。

有皇牌機師資格的 5 名駕駛員

雖然操作主角機的人一定是玩者，但對於乘上那主角機的駕駛員選擇，在這遊戲是十分重要的。5 名駕駛員各有特徵，任務開始時主角機的高度與回旋速度也有不同。駕駛員的選擇是在每次任務開始前進行的，爲了能選出最適合該次任務內容的駕駛員，必需掌握着 5 人各自的特徵。另外，在任務成功後的獎分點，亦可以用來培養駕駛員的。

←選擇駕駛員時，最重要是配合任務。

↑獎分點可分配到 4 種能力之上。

Marcel LeBlanc　Sean Maloney　John Hargreaves

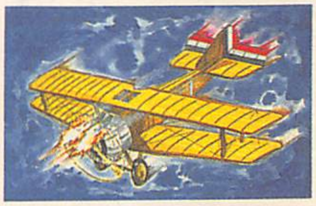
Charlie Dexter　Lawrence Wolfe

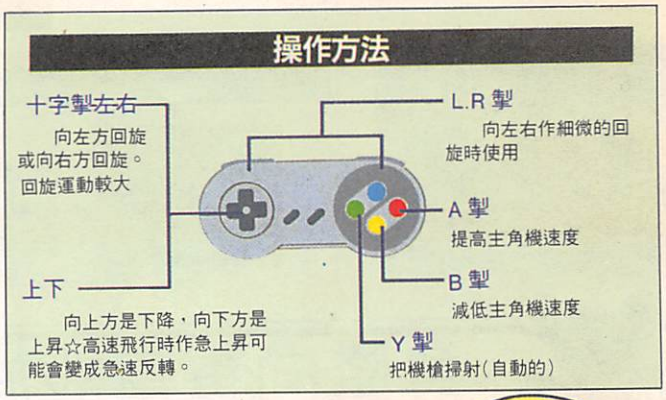
我們要成爲皇牌機師

從背後把敵戰鬥機擊落！

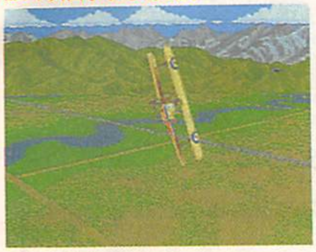
DOG FIGHT 即是指空中追逐戰。這種任務的目的。是要在任務開始後把畫面中表示的敵戰鬥機全部擊落。用來擊落敵機的武器是機槍。運用高超的技巧繞到敵機背後，發射機槍令敵機中彈。

由於敵機和主角機是同樣裝備着機槍的，它也會設法繞到主角機背後攻擊。在這攻擊中被擊落，或是操作失誤而墜落，碰上敵機都會令任務失敗。不用說，操作的駕駛員也會死亡。在後面的任務、敵機的性能會有提高，而登場的敵機數目也會增加。所以後半部份是很難玩的。　關於操作方法，可以看下圖來記着。



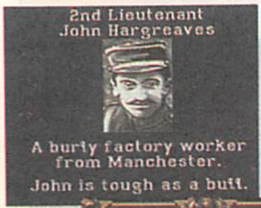


旋轉着找尋敵機


↑若被敵機甩掉了的話，要回旋去找尋它。

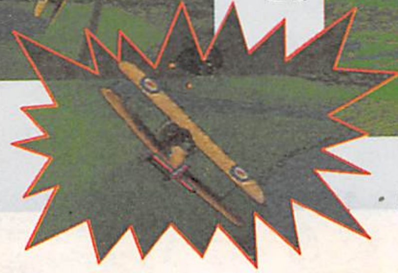
注意失速落下的可能

↑操作失誤時也可能會失速落下的。以十字掣來克服。

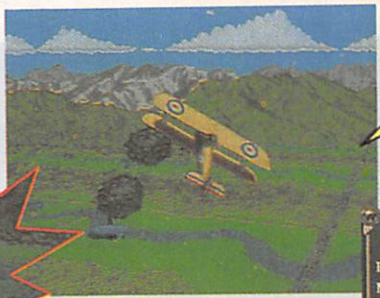


←今次的駕駛員就決定是他。期待他的活躍

→這是今次的任務內容，全部是英文表達。


→敵機中彈，冒着黑煙墜落了。

←終於也來到敵機背後，不要讓它逃掉


↑敵機被毀，似乎分出勝負了

任務完成後跟着就是回歸了

→任務完成後，會表示這事後報告畫面

任務成功！

你可能也會有失敗的一天…

在空中戰中陷入任務失敗的事態，有被敵機擊落或是與敵機接觸。現在就來介紹一下這 2 種形式。

擊墜編

↑吓、被人繞到背後了，

↑連逃走的機會也沒有，主角機被擊落了。

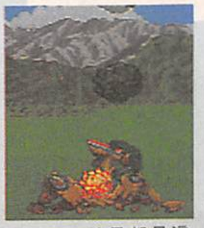
接觸編

↑嘩，在回旋時敵機剛好衝過來

↑想避也來不及，跟着的結局更慘

↑眼看着自己向地面衝下去…救命呀！

運氣不好時與愛機的下場是…


↑跟着，結果都是這樣。駕駛員當場死亡，呀門。

↓駕駛員死亡就會變成這個畫面。在夕陽映照着的雲作背景，看見他往日的雄姿。

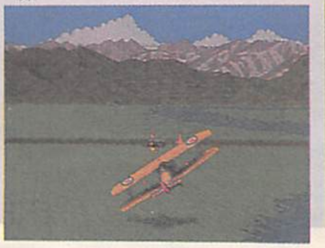
天空的勇者就這樣永別了

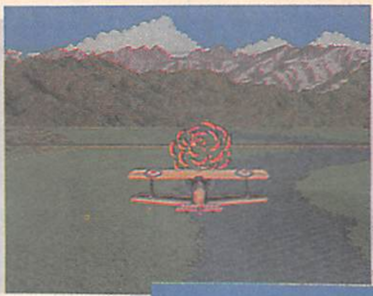
以一擊脫離法破壞地上物！

STRAFING 是指地上攻擊。在低空接近地面的高度保持着去飛行，目的是要把貨車，戰車等車輛，地上的戰壕等目標破壞。用來破壞目標物所用的武器，和空中戰時一樣是採用機槍。操作方法也是和空中戰相同。

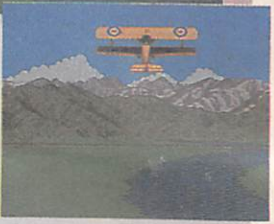
↑這任務是會在這種低空進行的。控制上的少許失誤也會馬上墜機，要小心才可。

↓發現了目標物。由於是以相當高速在飛行，機槍的瞄準會有點困難。





←成功破壞。最初地上攻擊的目標物就只有一架貨車。



↑任務空成，主角機也要回歸了

一起來攻擊吧！

貨車

←只要被機槍擊中一砲也能破壞。沒有攻擊能力。

戰車

←由於有一定的武裝，防御力比貨車為佳。也會向你攻擊。

急降向軍事設施作爆擊！

BOMBING 是指爆擊。這種任務的目的，是要把爆彈正確地投下任務開始前指示的爆擊目標。用來爆擊目標物軍事設施的武器，是一種會響出「呯」這效果音的爆彈。操作方法由於和剛才的有分別，在玩的時候可以參考右圖。

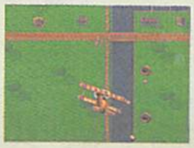
在空中戰和地上攻擊方面，是採用由主角機後方看的視點作畫面構成，但爆擊則會是由主角機正上方向下俯視的視點作畫面構成的。因此，改變主角機的高度，地上的風景也會相應地作出放大，縮小，增加臨場感。

圖版上不單只有爆擊目標，也會裝備上一些對空砲的。雖然盡量向上飛可以較易避過砲火，但要正確投下爆彈的話，盡可能還是要在低空飛行。在接近爆擊目標後就要急速下降。

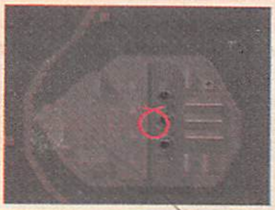
操作方法

沒有降落傘的……

→爆擊目標是前方的橋。不過，在前面安裝了3門對空砲……



←成為對空砲的目標被擊落。不可以大意的。

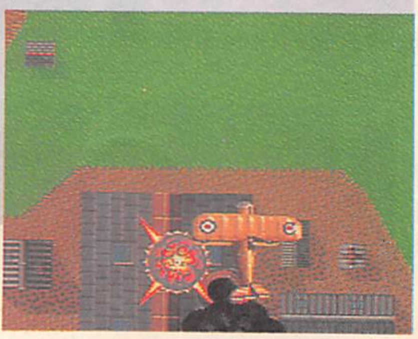


↑在任務開始前表示的畫面。在紅圈的地方投下爆彈的話，這個任務就成功了。

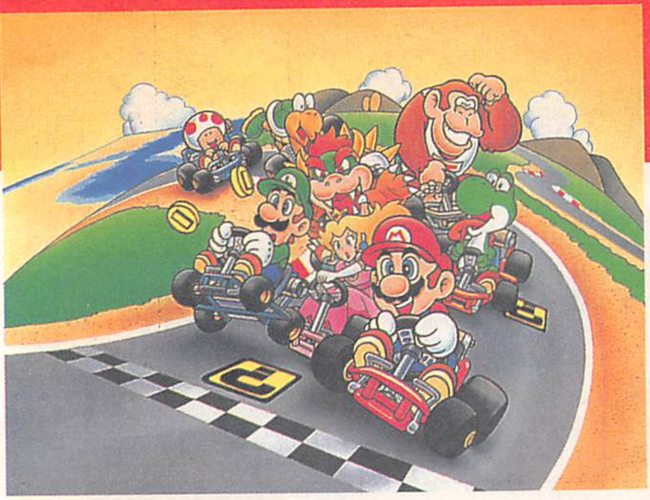
↑提高高度來飛行，這樣的看會較好。

↑確認了爆擊目標後，急速下降投下爆彈。

↓爆彈命中了目標。你亦可多投下 2、3 個爆彈，但要注意對空砲的流彈才可。



緊急速報



孖寶賽車 **SUPER MARIO KART™**

有「孖寶」系列的可愛，「F—ZERO」的速度感，一個二合爲一的遊戲。

超級任天堂	賽車遊戲 RCG	記憶盒帶
	任天堂　8 月 27 日發售預定　8900 日元	4Mbit

一個緊張刺激的賽車遊戲！

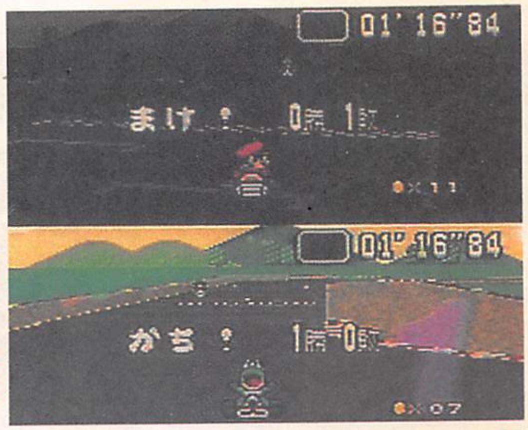
「超級孖寶賽車」，是以一班「孖寶」系列中廣爲人知的人物來進行的賽車遊戲。

提到任天堂公司的賽車遊戲，就令人想起「F—ZERO」。在這遊戲中，達成了「F—ZERO」時很多人期待的對戰。另外，導入了道具系統，比賽會進行得更刺激。

←是充滿速度感的賽車遊戲。

→單人玩的話亦可以安上倒後鏡。

太好了，可以對戰！



←是與對手的對決，會一直鬥至有 99 勝或 99 敗爲止。使用道具可扭轉形勢。

有不同的玩法可供選擇！

在「超級孖寶賽車」中，以單人用和雙人用計算，共有 5 種玩法之多。最令人興奮的，肯定就是孖寶賽車 GP 了。在 8 名選手之間爭取好成績，當然最希望是得第一了。

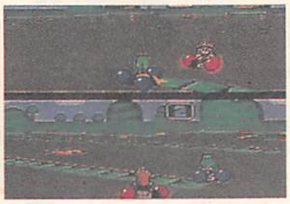
限時賽

←可以記錄着前 5 名的記錄

孖寶賽車 GP

←有 3 個等級，5 條賽道。

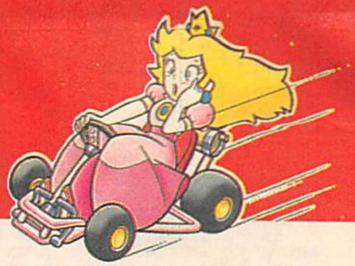
戰鬥遊戲



←用道具割開敵人的氣球。

有 5 種類的玩法		
1 人	孖寶賽車 GP	以 7 架敵車爲對手爭取名次的賽車遊戲。以積分制在 5 戰中決勝負。
1 人	限時賽	選擇喜歡的賽道爭取最好成積。前 5 名的記錄會作保留。
2 人	孖寶賽車 GP	兩名玩者與其他 6 架車，全部 8 架來進行的激烈賽事。
2 人	VS 生死戰	選出賽道，只是由你和對手是時間定勝負。要有效的利用道具。
2 人	戰鬥遊戲	要把其他車上的氣球割破，最快破壞敵人 3 個氣球的一方便是勝利！

☆在孖寶賽車 GP 中，可選擇 50cc 級或 100cc 級。50cc 級是適合初玩者的。



選手有 4 類型，8 人！

在這賽事中出場的車手共有 8 人。不過，為了在對戰玩法時不會不公平，同一特徵的車手會有 2 名。

←用同樣性能的人物，便不會不公平了。

標準性能型	重視加速型	高速安定型	輕量敏捷型
馬利奧	碧芝公主	活巴	羅哥
羅斯	勇斯	小金鋼	奇樂比
↑是大家熟悉的孖寶兄弟。亦由於在車手中是較為平均的人，可能不會太好用。	↑碧芝公主是屬於重視加速型的車手。在 GP 中，公主會用毒草菇來阻着去路。	↑兩人都是重量級的車手。若被他們碰到會被撞開的。魅力是充滿力量的駕駛術。	↑這類型由於不易滑出，適合初玩者使用。雖然個子細小，但走起來很輕快。

好，比賽要開始了！

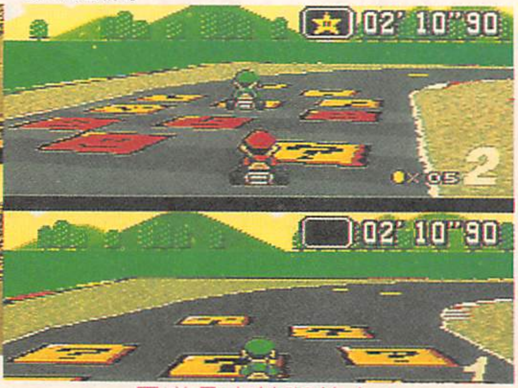
在賽道之上，四處都散佈着金幣的。在金幣上通過可把金幣取到手上，提高車的最高速度。不過，要注意被敵車碰撞或是從賽道掉下來時都是會減少金幣的。

跟着，當在賽道上踏着？符號的方格時，便能取得 9 種類道具的其中之一。因為可令遊戲更有利進行，絕對要取得。

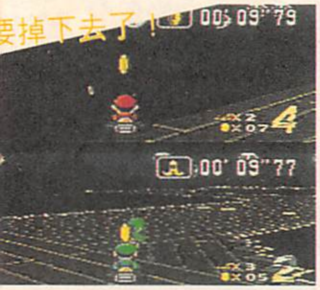
取得金幣來加速

↑收集 10 枚金幣是最高速度。 10 枚以上的亦可儲起來。由於意外會令金幣減少，盡可能收集多一些。

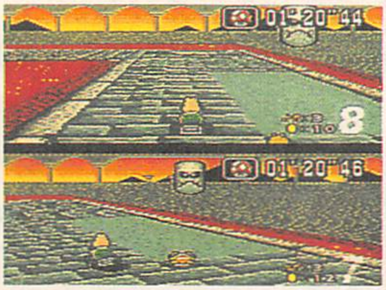
↓道具在取得一次後，若不用掉是不能再取得新道具的。所以不用留情的。



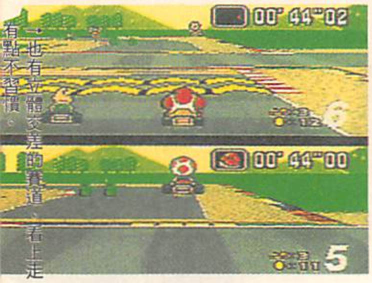
用道具來妨礙他人！



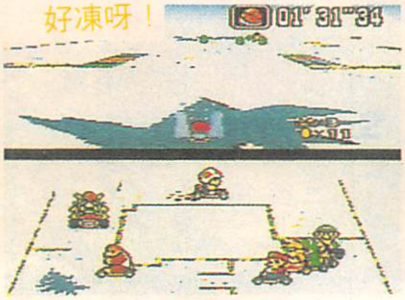
←這一條就是叫妖怪沼澤的賽道。若駛出賽道是會浪費很多時間的，注意！



←這賽道上有各種障礙物，要避過它們。



←也有立體交差的賽道，看上走有點不習慣。



←也有可能會掉進水池，這樣會浪費很多時間。

道具一覽表

綠色甲	綠色甲向前方發射龜甲、令敵車旋轉。
紅色甲	紅色甲會追着前方敵車的追擊彈。擊中了同樣會旋轉。
香蕉皮	香蕉皮　踏上這東西的車，會當場旋轉起來。
羽毛	羽毛　可跳高到能飛越障礙物的程度。
草菇	草菇　變成可以衝刺。但不要撞中敵車
星	星　一定時間內會成無敵狀態。對道具攻擊或撞車亦一樣。
閃電	閃電　能令全部敵車在一定時間內降低性能。
金幣	金幣　取得了 2 枚金幣。取得後要馬上使用。
幽靈	幽靈　令自己消失去對手的畫面中。在戰鬥遊戲中很有效。

開発状況

開發狀況是 100% 完成了。請各位等到推出的日子吧。

緊急特報!

DRAGON QUEST V
天空的新娘

由今次起我們會正式介紹這遊戲。而今期是首先把新道具與新系統的連續照片介紹給大家。這絕對不能錯過的。

超級任天堂	角色遊戲 RPG	記憶盒帶
	ENIX 8 月發售預定　9600 日元	12M

新道具相繼登場

首先,「V」代比起前作,武器與防具等的新道具是增加了很多。由主角可裝備的東西到怪物專用的物品,會看到有各種東西。而且,在「V」中登場的道具,全部共會有 200 種類以上。這數目有多利害,可以在看過右表中與前作的比較而一目瞭然。增幅達五成以上。到底在什麼道具呢,相信大家都會有興趣知道。今次介紹的4種新道具,不過是其中一部份罷。不過,都是和以往「DQ」系列風格有很大分別的東西。所以,相信也會有其它利害的道具。期待期待。

	武器	防具	道具	合計
I	7種類	10種類	18種類	35種類
II	16種類	20種類	23種類	59種類
III	28種類	33種類	43種類	104種類
IV	34種類	44種類	47種類	125種類
V	?種類	?種類	?種類	200種類以上

鋸刀

←就如看到的一樣,刀刃部份是做成如鋸的樣子。感覺上,用這這把劍來攻擊的話,即使對手有再堅硬的防具,也會受上很大損傷。這種劍亦是以往從未有過的,眞想實際裝備來用一下!

蛇劍

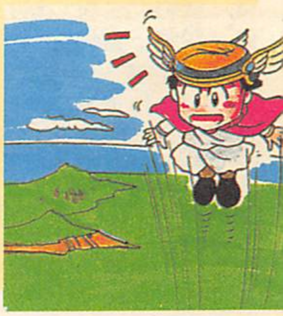
→由名字可以知道是像蛇一樣的劍(?)。劍的本身就像是一條蛇。唔,有點恐怖。不過,攻擊力亦算是相當高。不知道除此之外是否還會有什麼特殊能力呢!?

在可愛的史萊姆身上——史萊姆之服

→一件專爲這可愛的史萊姆而設的防具。是把全身用皮革包着的史萊姆之服。

←在怪物中算得上是非常可愛的怪物史萊姆 SLIME。亦可以成爲同伴。

風之帽子——作道具使用

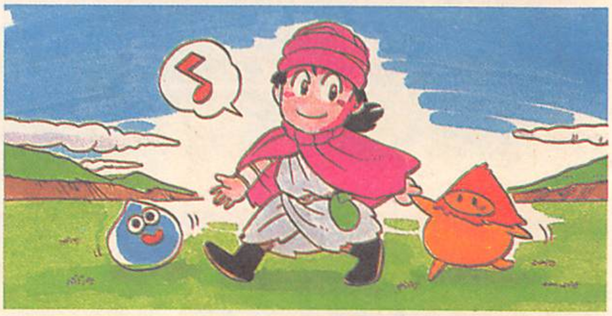


→把這帽子作道具使用,可和轉移之翼一樣地作瞬間移動。

←這帽子旁邊用來裝飾的,竟然是轉移之翼。

成爲同伴是在決定的一瞬間內

「D.Q. V」的一個新系統，是怪物可成爲同伴與主角一起戰鬥。有關這新系統方面，是模擬主角有一種能消除怪物邪惡之心的力量，用這力量可使怪物成爲同伴。實際要把怪物成爲同伴時、是要和特定的怪物戰鬥，把他打倒。可成爲同伴的怪物，有 50 種類以上。今次我們特別把怪物成爲同伴爲止的剎那間以連續照片作介紹。看了這個後，便可知道如何把怪物成爲同伴，完全清楚。



→把怪物成爲同伴的系統全貌，終於一清二楚了。

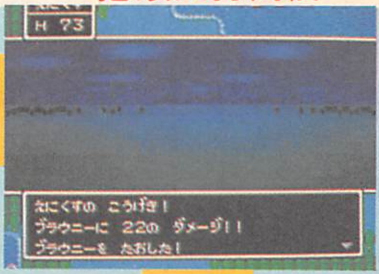
怪物們出現！

←怪物在輕快的音樂下出現。今次的對手有2隻。

把臭水貂打倒

←使用了呪文，對手只剩下一隻了。

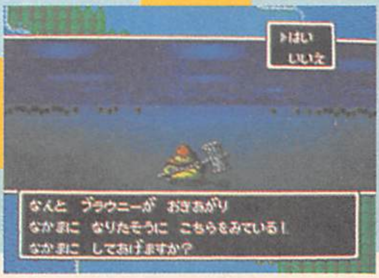
把矮人打倒後



←跟着，亦把剩下的怪物幹掉，一般來說，這時會表示經驗值結束戰鬥的。

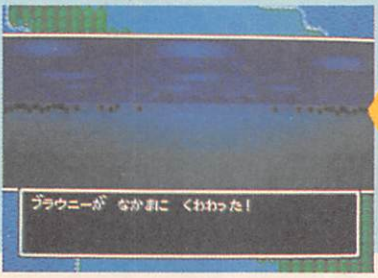
在這裏介紹的 5 張連續照片，是一個由怪物出現直至怪物成爲同伴爲止的戰鬥場面。就如前作般突入戰鬥形式中，怪物出現。跟着是進行戰鬥，把怪物打倒結束戰鬥。跟着，平常這時是會表示經驗值與金幣收入的…。但在這時就和平常不同。會成爲同伴的怪物會突然起來，請求成爲主角的同伴。就是這樣，怪物成爲了同伴。

小矮人起來了



←什，什麼，被打倒的怪物再次站起，在這時選擇圖中箭咀的一項，便會成爲同伴。

加入成了同伴



←就這樣有怪物加入成爲同伴了。如此，其他怪物亦可成爲同伴。

成爲同伴戰鬥

成爲了同伴的怪物，並不單只是和主角一起戰鬥的。想不到，在戰鬥勝利時，怪物們也可以得到經驗值。跟着，當經驗值提高至一定程度時，水準 LV 會提高，體力與攻擊力等狀態值都會提高。令次我們就準備了一幅這種場面的照片。首先最初的照片，是除伍剛把敵除伍全滅，其中的怪物正要升級。力量與體力都提高了。至於另一幅，是在這怪物到達 LV11 時的狀態值。怪物就是這樣子可以如主角等人物成長。眞想早點把怪物培養來看。

升級了！

啊——變得如此利害了

↑戰鬥結束後，怪物的水準提高了。

→這是看狀態值時的樣子。比成爲同伴時成長了不少。

幼年時期的序幕是這樣子的

與巴巴斯旅行的主角

↑父親巴巴斯旅行的話，似乎在任何一條村都可聽到。到底，巴巴斯的目的是什麼呢？

看來巴巴斯是很出名的

↑這個人看來亦知道父親巴巴斯的事。看來巴巴斯是位很有名氣的人。

回到懷念的村莊

↑回到了懷念的村子，但卻不知道這裏是什麼地方。因為還未知道地名。

終於，故事的最初部份明瞭了。在最初，主角並未有能力獨自冒險。這是靠父親巴巴斯守護着來作冒險的。這位巴巴斯，似乎是在找尋着什麼而在世界旅行一直冒險着。主角跟隨着這位巴巴斯，回到了2年未到過的小村子中。跟着，主角眞正的旅程亦開始了。右方的數張圖片，就是巴巴斯和主角旅行後回到某條村的場面。這裏相信會是什麼特別的地方。來到那村的時候，村的兵士看來很着急。這可能也有什麼意思的。跟着會如何進行，要看以後的續報了。

與同伴的再遇

↑與村中一名看來是兵士的人物再會。這人物到底又和巴巴斯有何關係呢？

之後到底是…

↑這名村中兵士把巴巴斯回來的事通知大家。跟着會發生什麼事呢／

流傳中的傳說中勇者是…

在故事上，「DQ V」是設定在「Ⅳ」代數百年後的時代。在遊戲上，相信也會有什麼可以連接兩集的場面也不定。關於這一點，現在就來深入研究一下。

在今次到手的照片中，有一個是主角和在賭場工作的酒吧店員對話的場面。在這對話中，知道了這世界中是有傳說的勇者存在的。如果這句話是眞的話，是不可忽視！因為到現時為止者不知道主角是否勇者，可能還有其他勇者也不定。這部份比較特別。不過在看「V」的插圖時，怎看主角也不覺得他是位勇者。到底眞相會如何呢？

另外，副題「天空的新娘」，亦令人感到是前作的續集。在「Ⅳ」代時出現的天空，和這裏又有什麼關係呢？這所有的眞相將會在遊戲中揭曉。

找尋着在賭場中工作的店員先生

→一位在賭場中工作的店員作證，看來在那裏會有傳說的勇者，到底會在那裏呢？可能是主角自己也不定。不過，主角看來怎也不像是一名勇者，到底是怎樣的呢？

在「V」中更新了的入替指令全貌

與前作的「Ⅳ」代時相比，入替指令更易用，而且設計亦更親切。而且「V」代的入替指令更會是如右方的流程圖般，由3個指令形式。以下再把3個指令逐一詳細介紹。

■入替・換人

想更換其中一名人物時，可使用這指令來換人。

■總替換

若想更快捷的完成換人的過程，可用這個指令。

■看

使用這個指令，是可以看到隊伍全部人的HP.MP及攻擊方法的。

是使用了總入替指令時的連續場面

選擇入替指令

←在要進行換人時，選擇這個指令。首先是從選擇入替指令開始。

選擇總入替指令

←以下再從3個指令中的總入替指令的實際試用作介紹。

可選擇的同伴

在這裏有HP和MP

←注意右上。人物狀態就是這樣的表示。

使用入替指令中的總入替的話，即使有多少人也好，亦能簡單的作隊員更換。選擇總入替，隊伍全部人的名字會在視窗中表示。這時，只要從視窗中選出希望出戰的人物就OK了。就是這樣己經能作換手續。而且，在選擇人物途中，亦會把人物的HP， MP表示。一個非常親切的設計。所以，相信不會有換錯人的情況出現了。

總入替完成

←選了足夠的人後，入替亦結束了。相信任何人都能處理。

跟着再選一人

←在這裏選擇想出來作戰的隊員，像這樣在左上的視窗表示順序。

研究入替指令中同伴的攻擊方法

變得更方便的入替指令。但這並非只是用來換人的。想不到連換入人物的攻擊方法(呪文與特殊攻擊)都可看到。大概也是因爲初玩的人記不起怪物會作怎樣的攻擊吧。在這時，用這指令就能確認了。方便方便。

使用看的指令

↑可以看到同伴人物有什麼攻擊方法。

請選擇想看那一人

↑看看這魔法使「マーリン」會什麼特殊攻擊。

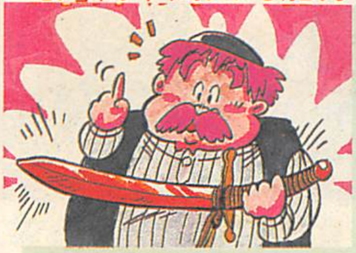
瑪莉擅長呪文攻擊

→這位魔法使會使用一些攻擊魔法，成長後，學到的攻擊方法會更多。

緊急特報！

這就是「Ｖ」的透視咒文的威力！

「Ⅳ」代中商人的能力



↑「Ⅳ」代中的商人，是可以鑑定任何道具的。

鑑定寶箱的內部

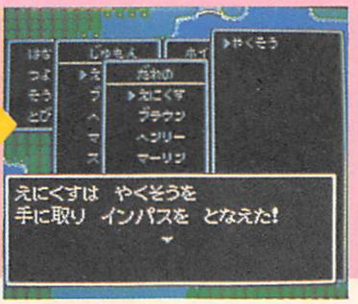
↑用這呪文，可以檢查在寶箱之中是放着什麼的。

「Ｖ」代的透視

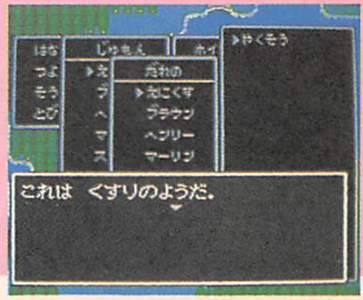
←「Ｖ」代的「インパス」呪文，兼備了二種能力。

用於調查寶箱內部的呪文，在今集「Ｖ」代中是稱爲「透視インパス」。但這並非是一般的透視，亦同時兼有「Ⅳ」代中商人的道具鑑定能力。實際上，我們手上似乎也有一張正在使用這呪文的照片如左圖般，向藥草用這呪文，鑑定了是藥的樣子。

這就是今次使用透視時的結果



←例如，向藥草「やくどう」使用透視「インパス」呪文來作鑑定……。



←啊，鑑定了是一種藥。除此之外，亦能鑑定武器與防具。

背景的雲在動？

今次我們是介紹了入替場面與怪物成爲同伴的場面的連續照片。在那裏出現了一個值得注意的地方。若留心的看那連續照片，會看到戰鬥場面的背景是有雲的。跟着，最令人吃驚的，還是發現了那雲並非在一定的地方。難道，這雲是會在戰鬥中橫向移動的！？看來似乎就是這樣。不過，由於還未看到實際移動，還未可以肯定。不過，如果這是事實的話，戰鬥肯定會比以往的都要來得迫眞。這種效果是以往數集從未有過的。

到底，實際又會是怎樣的呢。是否眞的有雲在移動呢？期待下一次的消息。

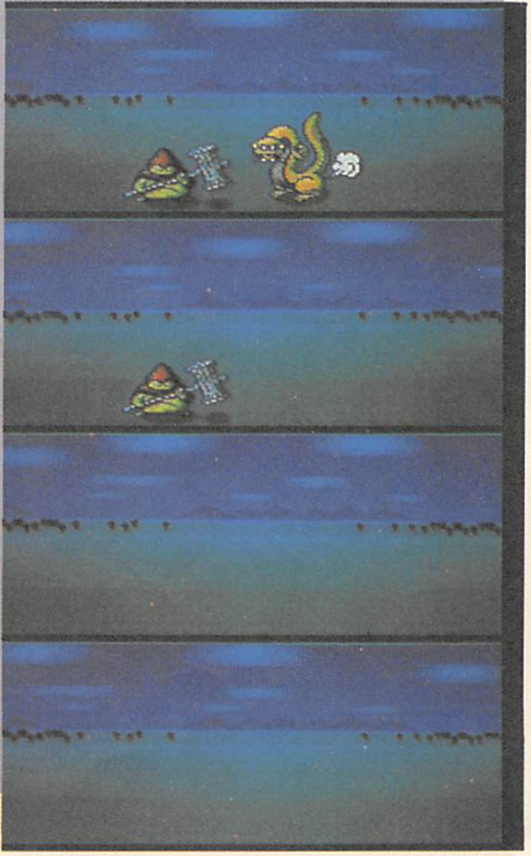
注意戰鬥場面的雲

←注意這白色的東西。看來是叫做「雲」的東西。

會有這種感覺

↑如果眞的是雲，應該會是這樣子移動的。

雲是橫向地流動着的



特報

餓狼伝説

最近 NEO・ GEO 成了一個熱潮，１００Ｍ的「龍虎之拳」受到所有人期待。與此同時，另一個名作「餓狼傳說」亦將移植到 SFC。由於連敵人也可操作，樂趣何止倍增。

超級任天堂	動作遊戲 ACT	盒帶
	TAKARA 娛樂 11 月發售預定 9800 日元	12M

移植自 NEO・ GEO!

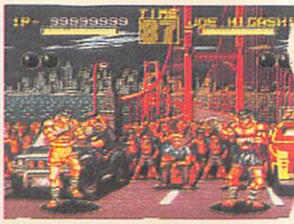
「餓狼傳說」是 NEO・GEO 一個名作格鬥動作遊戲。 2 人合力打敗敵人，畫面上有着前後排之分、創意算是不錯的。

不知是否遺憾， SFC 版中是不能合作戰鬥以及進入後排的。但强化了的地方亦實在不少。

這就是可以使用敵人來玩。 NEO・ GEO 版時、亦只能操作 3 名人物，不過，在這 SFC 版中，登場的人物是全部都能操作的。當然，敵人的必殺技亦完全再現。

移植到 SFC，變得更有趣的「餓狼傳說」。值得期待作品。

↓必殺技衝刺拳。重量級拳手也要被彈開！



↑今次在對戰時是可使用同一人物的。

→巨大人物也有流暢的動作。

目標是 KING・ OF・ FIGHTERS!

選出至高無上格鬥家的武鬥會「KING・ OF・FIGHTERS」。大會中，有 2 名年輕人是爲了向主辦人傑斯報父仇而來的。武術專家迪利、以及在日本學武的安迪。 10 年前父親被殺後出發修行，現在終於回來了。

跟着還有一位年輕人在大會中出現…。他就是把泰拳練至爐火純青。建起了不敗傳說的希根。打倒傑斯的會是迪利，安迪還是希根呢？

希根

學習泰國式拳擊泰拳，建起了不敗之傳說的希根。爲了追求更强的對手、特意前來參賽。

迪利

爲了替父親的天才武鬥家謝夫報仇而參加今次大會。武術專家，再混合了自創的喧嘩殺法。

安迪

迪利的親弟。爲了補足身材細小的缺點，到日本學會了骨法。以斬影拳、昇龍彈、飛翔拳向斯挑戰。

把傑斯打倒！

基本技是看距敵變化！

「餓狼傳說」中、拳打和腳踢時的招式是會按和對手之間的距離而產生變化的。遠、中，近的 3 段變化，都會以華麗的畫面表現。

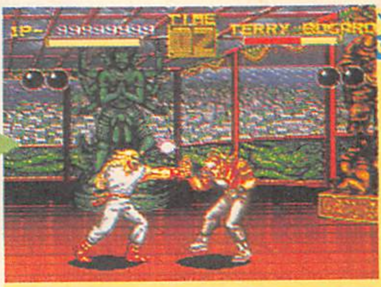
另外，投技與跳躍攻擊亦會以非常流暢的動畫來表現。

近

↑以安迪爲例，看看他的基本技。近距離時是這樣的一擊

中

↑　遠時，是中距離的一拳。這一拳可把對手彈開



遠

←跟着是遠距離的拳。

也有投技

↑除了拳腳之外，還有投技可用。爽快的把對手拋出去。

近

↑一腳踢在敵人的腹部，這是腳踢的基本。

中

↑中距離時是反身一腳。

遠

←凌空一踢，姿勢很好。

格鬥兄弟的絕招！

格鬥遊戲的樂趣所在是必殺技。「餓狼傳說」亦不會缺少這一點。

一對以打倒傑斯爲目標的兄弟。兄長迪利的必殺技比較易出，是最易用的人物。弟弟安迪的必殺技，魅力是在於能補足到細小的體格。斬影拳更很難破的一招。

←把氣儲在手上，揮向地上。

→巨大的波動衝向敵人。

火炎波！

↑迪利的必殺技火炎波。即使遠離的敵人也可令他受傷。

是飛翔拳！

↑當對手在右方時按十字掣的下、右下、右，同時按拳掣就是這美麗的飛翔拳。

衝刺拳

←追擊敵人，連續使用衝刺拳。

粉碎腳

←粉碎腳是較難用的一招。

斬影拳

→以高速撞過來，你有應付的方法嗎？

昇龍彈

←轉來轉去的昇龍彈。這一招也很華麗。

年輕的泰拳冠軍！

與剛才那一對兄弟不同，單單只是爲了追求强敵而出席今次大會的日本青年希根

他的必殺技都是以泰拳爲基本的東西　有閃光腳、旋風上勾拳，猛虎腳和爆烈拳　以這 4 招來招戰强人

旋風上勾拳

→能吹走所有東西的旋風上勾拳。

猛虎腳

←就如猛虎的襲擊…被這種膝撞踢中一定會很痛。

閃電腳

←按着十字制左下會後，同時按右上和腳擊就是這一招。

↓這招必殺技並不需要特別的操作。只要一味連按拳擊即可。

連續出拳！

爆烈拳閃出！

↑不過，因爲容易出，威力也自然有限。

連敵人也可使用！

SFC 版「餓狼傳說」的魅力、不能不說是可以操作敵人的一點。

由巨大的雷電到首腦傑斯，玩者都能自由操作。把 3 名主角用熟後，便嘗試其他的人物。因此，可以此 NEO・ GEO 更值得買了吧。

←擅使中國太極拳，也會使旋風腳的 DUCK KING。

→棒術高手 BILLY KANE。

↓這個擁有巨體的傢伙，會由口中噴出毒霧的摔角手雷電。

↓要打倒最後敵人傑斯並不容易。

→博擊高手馬也，腳的威力很大。

→與街機版不同，這一個反而是 TUNG FU RUE。

龍卷上勾拳

←米高麥斯原本是位職業拳手，這一招就是他的必殺技龍卷上勾拳。

敵人的必殺技亦很利害！

回轉攻擊

←這傢伙的必殺技是回轉攻擊，難免令人聯想到 BLANKA。

開発状況

畫面方面已經完成。之後就只剩下遊戲的調整便能推出！

淘大

威龍公司

經銷：一切家庭遊戲主機
各類型 Doctor 及各式各樣遊戲帶盒
全區款式最多最齊。

P.C. CORE II
16 BIT 世嘉主機
超級任天堂
紅白機
GAME BOY
GAME GEAR

G.T.
智多星
超任寶
世嘉飛鷹
MGD II
攔裁者

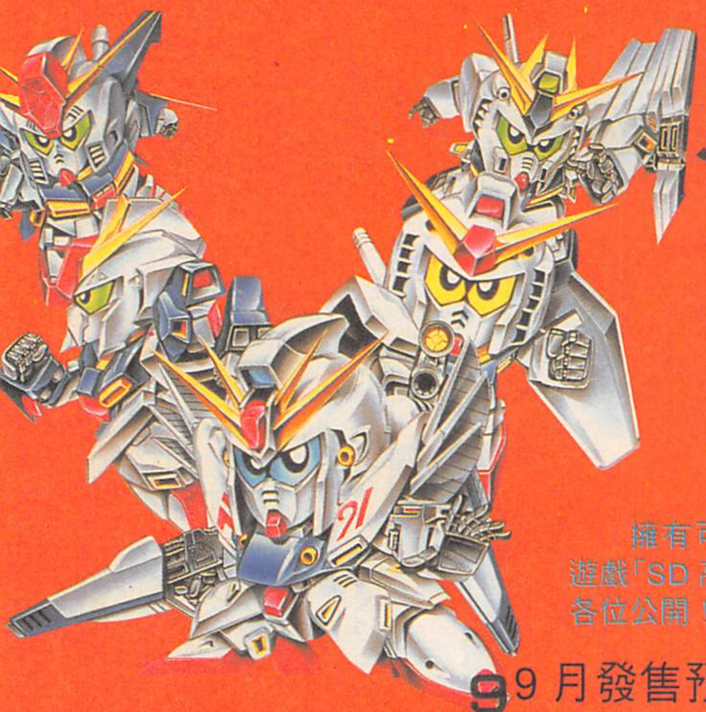
精工修理各類遊戲機，價錢公道。
總店：九龍牛頭角道淘大商場三樓 92—93 號
Tel: 7567796
分店：香港筲箕灣道 57—87 號太安樓商場 A36A 鋪
Tel: 5698159

可享受到動作戰鬥的樂趣

スーパー　ガチャポン　ワールド

SUPER GACHAPON WORLD

SD高達X



擁有可以由大章 MS 來戰鬥的模擬遊戲「SD 高達 X」。今次亦把最新情報向各位公開！

9月發售預定 YUTAKA 9500 日元

盒帶	8M + 64KRAM
電池記憶	
模擬遊戲 SLG	

擊敗敵人的 MS 部隊！

由 6 月預定推出一再延期的「SD 高達 X」。相信到現在為止已經令不少苦候的人「頸到長理」，但終於決定了是在 9 月推出了。雖然那復活了的動作式戰鬥與獨特的階層式地圖系統已經詳細介紹過。但今次我們會介紹能影響勝負的分數系統

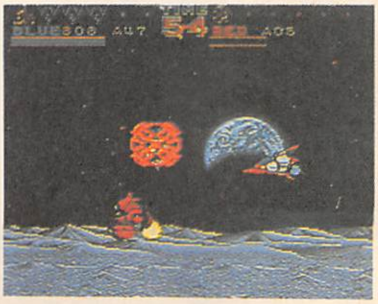
↑ MS 們是這戲的主角！

→能控制住激烈的動成戰鬥的人便能取勝。

目標是完全勝利

勝利條件是要在回合以比敵人取得更多分數，或是把全部敵人破壞。至於完結畫面，亦分為了完全勝利，勝利、打和的 3 種類、各自都能看到不同的完結畫面。在完全勝利的情況， MS 會揭起軍隊的國旗，進行着凱旋回歸的遊行！

↑ 以完全勝利為目標奪取分數



→把敵部隊全滅，把勝利的光榮取到手上。

↑ 動作戰鬥應是經常要保持在對自己有利時才進行。

注意勢力比

選擇勢力比的指令，可以確認現在的勢力狀況。勢力比會在取得分數中變化，而且更會以版面完成時的勢力比，決定是完全勝利、勝利、打和的狀態。

↑ 因應獲得了的分數，針的位置會有變化。

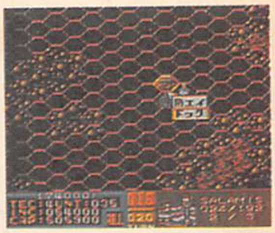
↑ 漫長的戰鬥終於結束了！

把技術力與得分提高

能左右勝敗的分數，當然是取得越多對遊戲會越有利，但提高技術力同樣是把己軍導向勝利的重要關鍵。分數會在佔領位於宇宙、地球，月球的圖版上的設施而上昇而技術力則可以在佔領基地時提高。

↑把設施佔領便能增加分數。

↑提高技術力便能生產巨大的MS。



↑基地除了提高技術力之外，也有多種機能。

以得分決勝負

在宇宙，地球、月球各圖版上的設施(基地・穿梭機基地、都市)中，各自有設定的分數。能得到最多分數的地方是都、佔領後可得 8 千分，而基地與穿梭機基地亦能分別得到 3 千和 1 千分。

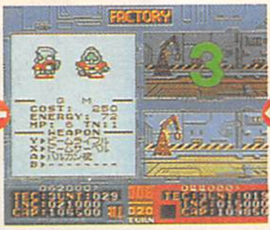
↑在地球有很多設施！

→以完全勝利爲目標，盡量賺取分數！

技術力的價值

技術力分爲了 5 個階段，每個階段都有既定了能生產的 MS。當然，爲了能生產出優秀的 MS，是必須有高技術力才可。另外，隨着技術力等級的不同，生產 MS 所需的資金也會變化。即使是同一 MS 也好，在 LVS 和 LV1 時，會有接近 10 倍的生產價差額。

↑竟然只要 60 就可以了！

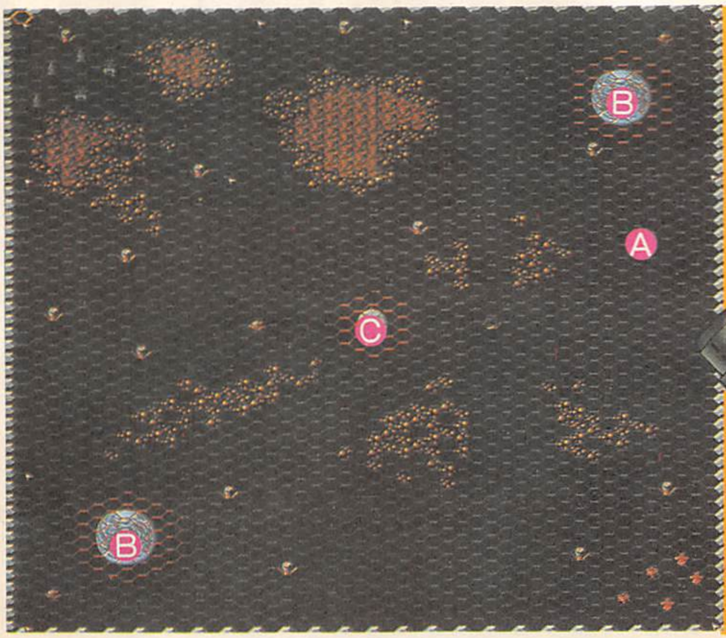


↑把技術力的水準提高後，會越來越平。

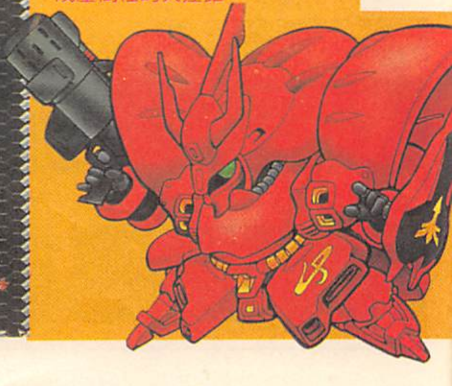
↑在 LV1 時最平的吉姆 GM 也要 500 才能製造。

額外獎分

當任何一方把在宇宙、地球、月球各圖版的設施全部佔領、便能得到額外獎分。分別是在Ⓐ的宇宙地圖是 10 萬分、Ⓑ的地球圖版是 7 萬分、Ⓒ的月球圖版是 3 萬分。因爲有了這種獎分，在戰略或戰術上都能有多選擇。



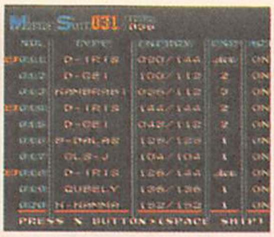
↑有 10 萬分的獎分、可以構成壓倒性的大差距。



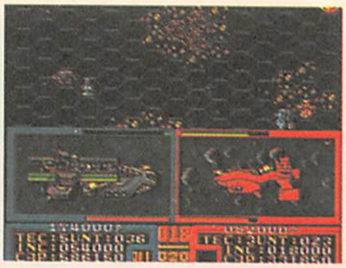
亦可享受各種戰術。

除了最多由 7 架 MS 構成的動作戰鬥、「SD 高達×」亦能像一個模擬遊戲般享受在戰術方面的各種樂趣。以下我們就來介紹一下使用了「衛星雷射砲」這種只有「SD 高達×」才有的攻擊戰術。

↑戰艦也有可能敗於一架 MS 之下。



↑好好的培養 MS，目標是强的皇牌部隊！



↑戰艦對戰艦的大迫力戰鬥。

MS 的升級

MS 的水準在戰勝後便能提一級。等級提高後，移動力與防御力都會提高。另外，由於參加戰鬥的全部 MS 都會升級，組成小隊來作戰可以較有效率的升級。

←在戰鬥中勝利，便可一直的升級。

↑組成隊伍來戰鬥。

衛星雷射砲

衛星雷射砲是在佔領了在宇宙圖版上的衛星雷射砲後而可以使用的。不過，由於發射需要用一回合，在對戰時可能用途不大，但在對 COM 的戰鬥中，若能預測到敵人的行動、可以作有效的攻擊！

↑任何敵人也受不了這一擊。

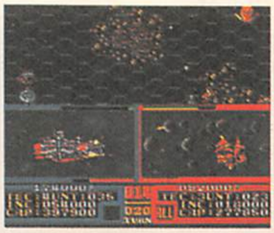
↑自己可選擇發射方向。

↑白線部份是衛星雷射砲的有效範圍。

米諾夫斯基粒子

在戰鬥中不能忘記的一點、就是有用來減低命中率的米諾夫斯基粒子。這種米諾夫斯基粒子、只會在對戰艦的戰鬥中發揮效果，在 MS 之間的戰鬥中是完全沒有效。以下我們就來介紹一下在各地區的米諾夫斯基粒子濃度。 A 是最濃， H 是最薄的。可用來參考。

↑在與戰鬥時、經常要在對自己有利的狀況進行！



↑上方的綠色棒表示了米諾夫斯基粒子。

米諾夫斯基粒子濃度一覽

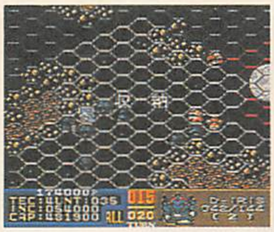
宇宙				月			地球				
殖民衛星	大氣層	暗礁空域	無空間	基地	岩石地帶	平地	密林	森林	氷原	砂漠	平地
C	E	A	G	D	B	F	A	B	G	E	F
地球	衛星雷射砲	月軌道上	小惑星基地	隕石坑	宇宙港	都市	宇宙港	都市	基地	淺海	深海
—	C	E	D	—	E	C	E	C	D	H	H

戰艦的活用法很重要！

「SD 高達 X」中，雖然是以 MS 之間的動作戰鬥爲主，但戰艦的活用法也是意外地重要的。由砲擊這種間接攻擊以至 MS 的搬運，補給等，戰艦的任務是左右勝敗的重要。

經常要進行補給

當 MS 在戰鬥中受傷時，可以收藏在戰艦中進行修理。特別是一些細心使用下升級了的 MS，若在戰鬥結束不回到戰艦修理，可能會在不知不覺間被人幹掉！



↑在戰鬥中受傷的 MS，要盡早收到戰艦。

↑回復之後。便再次投入戰場中！

利用優秀的機動力

戰艦的最重要任務是搬運 MS。戰艦由於機動力比 MS 優秀、而且亦能同時搬運多架 MS、所以在設定固定的地球、月球圖版等的攻略中，戰艦是不能缺少的。

↑但等級提高後，動力也會大幅度提高。

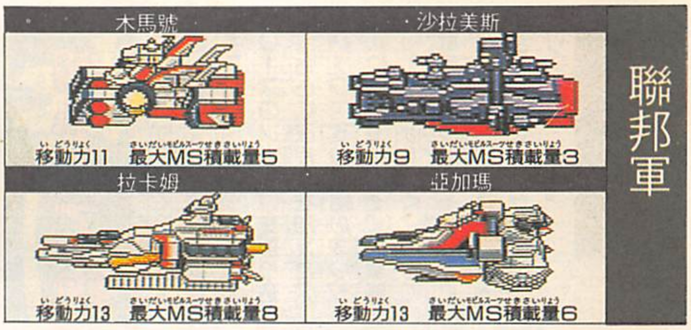
↑雖然等級低的戰艦移動力相差不大…

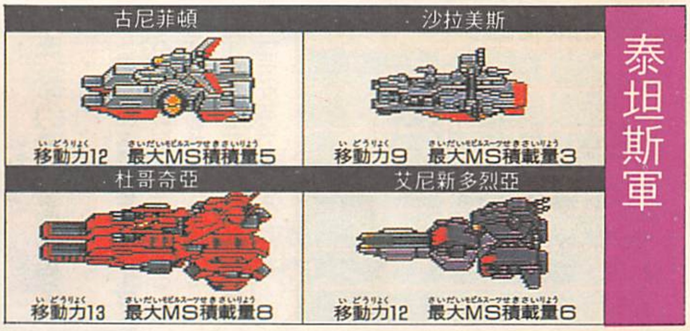
↑ MS 在這裏共能移動 3 格。

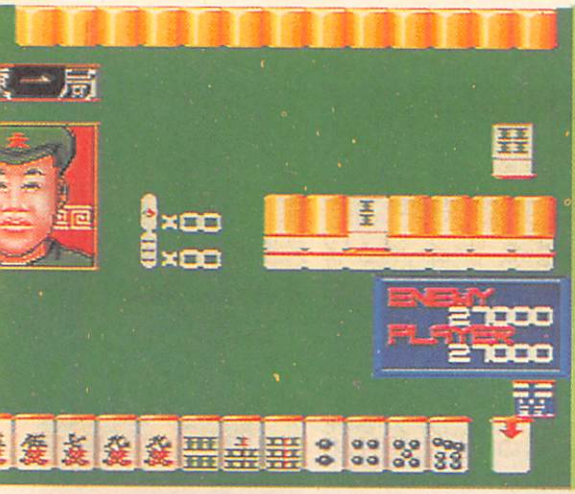
戰艦有 20 種類

在這遊戲中，各軍 4 架共有 20 隻戰艦登場。和 MS 一樣，能生產的戰艦是以技術力的等級來決定的。戰艦由於在價格、移動力、MS 的乘載量中都有差異，要因應自軍的狀況來選擇。

↑性能越高的戰艦，生產時便會花更多的費用和時間。







世界的領導人都喜歡麻雀！？

超級麻雀
SUPER麻雀

8 月 22 日發售預定
EYEMAX 8000 日元

盒帶 4M
麻雀

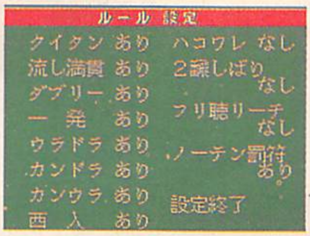
與世界的强豪打麻雀

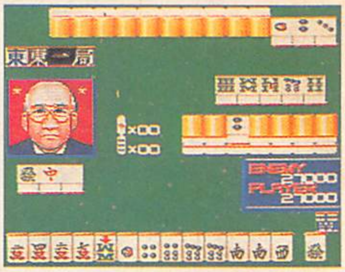
與 12 名統治世界各地人物們打麻雀的遊戲。選出喜歡的人物，進行 2 人麻雀。

超ドラ等細微的規則都可以在規則設定畫面中按自己的喜好配合而變更。

↑ 12 名都是似曾相識的人物！

↓基本的規則是這樣，當然是可以變更的。

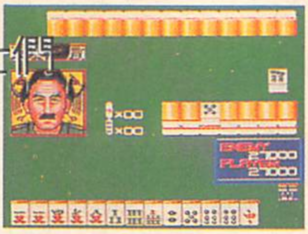




↑呀，要打那一隻牌好呢？

充滿個性的雀士們

敵人的强弱是會以 3 粒星來表示。在人物選擇畫面中表示的星數越多，人物的水準便是越高。有隨便亂叫的人物，或是會使出不思議一發食糊的人物，在遊戲中多的是。



↑一個不喜歡等的傢伙。

←唔，有人叫糊時的表情變了。

←相反在自己叫糊時卻滿面笑容。

勝了！

↑這一局賺了不少。

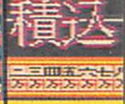
也有道具形式

在道具對戰形式中打麻雀，可以使用特殊的道具。例如在分牌時得到好牌，或是能短暫看到對方牌的道具都有。在對戰前的輪盤中取得，在對戰中使用。

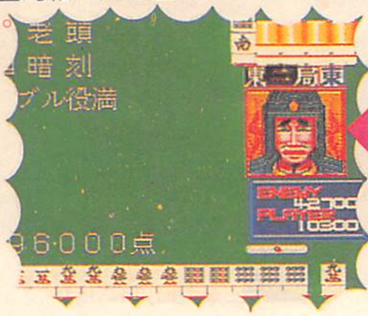
不過，分配道具的輪盤由於也有落空的格，所以並非是一定可以到手的。

→對戰前在輪盤取得道具。只有一次的！

輪盤開始

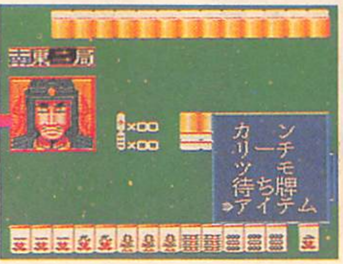
打開手牌	一發叫糊	牌交換
↑可以在數秒內偷看敵人的牌。	↑叫糊後在下一次摸牌時必定可以食出。	↑可以把一些沒有用的牌隨意換出。
同色集合	輪盤	好牌
		
↑摸到的牌會全部是同一顏色的。	↑摸的牌會像輪盤般供你選擇	↑能令派牌時得到很好的牌。

→有道具的話便能進行得極有利！



叫糊

↑這個是一發叫糊棒。叫糊後下一隻牌必定能食出的。

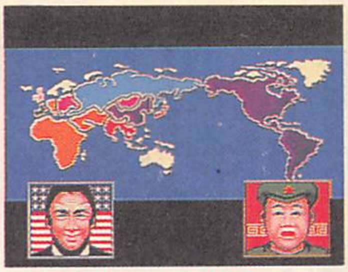


↑要把道具有效的利用。

統一世界也是用和平的麻雀

在這遊戲中，還有另一種統一世界形式的。自己是12名人物的其中一人、與其他人物以領土爲賭注戰鬥。當然最終目的是統一世界了！

↑左方是玩者操作人物。是以自己領土爲賭注的麻雀。



↑勝了後中國大陸變成紫色。

世界經常在變化着

↓在各地進行對戰。

↑只有强國才能生存下來。

購下道具

這個形式雖然叫法不同，但和道具形式一樣，是可以使用道具的。因爲可利用自己的分收數棒來購入道具，所以盡可能要奪取高分數。

↑勝利後可以有一次 BONUS GAME。可得到什麼？

↑每人可使用道具都有不同。上方是林肯的，左方是龍馬的。

不同的人物會有不同的道具

12名指導者們！

以下是在這遊戲中登場的12位人物們。由於可使用的道具是各人都有限制的，所以要先確認後才選擇。

岩爺先生

↑可使用打開手牌，一發叫糊，同色集合的道具。

成吉思汗

↑可使用好牌，同色集合，一發叫糊道具。

單位領導人

↑可使用打開手牌，輪盤，同色集合的道具。

龍馬先生

↑可使用輪盤，一發叫糊，同色集合的道具。

希特拉

↑可使用打開手牌，牌交換，同色合的道具。

凱撒大帝

↑可使用牌交換，輪盤，好牌的道具。

埃及妖后

↑可使用牌交換，一發叫糊，輪盤的道具。

撒達無

↑可使用牌交換，手牌打開，一發叫糊的道具。

林肯

↑可使用一發叫糊，輪盤，好牌的道具。

哥巴卓

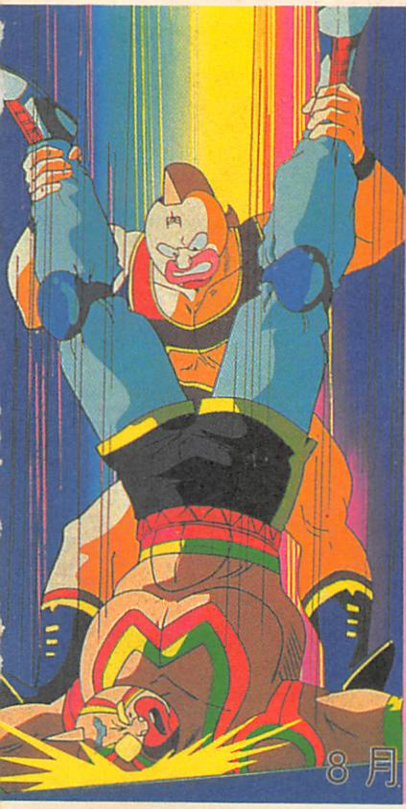
↑可使用打開手牌，一發叫糊，好牌的道具。

鐵娘子

↑可使用手牌打開，一發叫糊，輪盤的道具。

雀皇拿破輪

↑可使用牌交換，一發叫糊，好牌的道具。



爭奪筋肉星王位的大戰！

筋肉人

DIRTY CHALLENGER

包括筋肉人在內的 6 名戰士、進行着激型的戰鬥，一個大迫力摔角遊戲的出現！

8 月 21 日發售預定　YUTAKA　7800 日元

盒帶　4M
アクション

誰是眞正的筋肉星王子！

筋肉人史上最邪惡的一戰「筋肉星王位略奪編」，會在超級任天堂中登場。6 名爭奪王位的超人，進行着激烈的戰鬥。

↑筋肉人成了一位眞正的超人。

↓正要回到筋肉星繼承王位時…

↑卻出現了 5 位王位繼承人候補。

故事 (1P)

為了奪得筋肉星的王座，一定要和 5 名王位候補超人用你所擁有的全部力量戰鬥。

↓從 6 名王位繼承人候補中選出一人作戰。

↑除了自己所選的超人外，其餘 5 人都是你的對手。

↑這些宿敵會逐一向你挑戰。

我才是王者

↑使用筋肉人以外的人物來玩也不錯。

VS(2P)

不單只有對電腦戰鬥，也有比試人對人戰力的 2P 對戰形式。由於亦可以用同一人物對戰，肯定要用眞正的實力來分勝負的。

↓選擇喜歡的超人，作人對人的激戰。

↑以眞正的實力分勝負！也可以選同一人對戰的。

團體戰 (1P、2P)

從 6 名超人中選出 3 人來決定勝敗的團體戰。由於在比賽後是不能回復體力的，要好好考慮體力分配來戰鬥。

↑團體戰，2P 形式的話也可以用同一人物對戰。

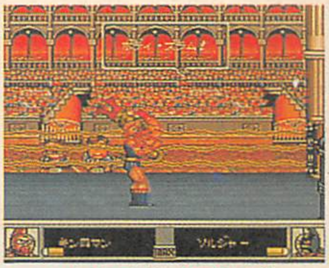
超人們以勝利來顯出事實！

「筋肉人」是一個摔角動作遊戲。最大的目的是要在一對一的格鬥中成爲勝利者。把宿敵打倒，站在最高峯。

超人們的戰場

「筋肉人」的擂台全部共 6 種類。有傳統的擂台、冰上的擂台，鋼鐵擂台等，各種擂台都是適合各人物的特點。

↓擂台有 6 種類。也有些擂台上設有特別裝置。

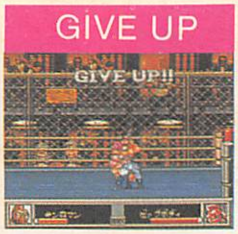


↑這個就是有刺鐵線電流擂台了！

基本規則

在「筋肉人」中，令對戰對手受傷後，把對方按在擂台上雙肩着地 3 聲後，或是對方放棄都可勝利的。

↑把對手兩肩按在墊上數 3 下便勝利了。



↑ GIVE UP 即是投降的意思、總之即是輸了。

體力表示

各人物的體力可以在畫面下角的面孔表情中知道。注意着表情的變化，能令戰鬥更有利。

普通

↑這個是普通的狀態，勝負是由現在開始。

危險

↑雖然受了傷、但仍可支持下去。

不行了…

↑相當危險的狀態。也可以放棄的。

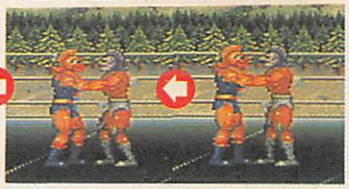
基本技

基本技在遠離時是拳擊和腳踢，在互相捉住時，按十字掣的下方，雙方腰部向下後再輸入其它指令。

↑出人意表的飛踢　↑用腳踢打擊對手　↑在捉住之前用拳來牽制。

↑首先是來一招普通的投技。

把力量集中在腰上…



↑互相捉住時按十字掣的下方，可以使出大技。

必殺技

遊戲中每一人都會有一招絕對利害的必殺技。使用必殺技的話，可以把比賽導向更有利的方向。

反敗爲勝的機會

↑當必殺技指標變紅時便是使出必殺技的好機會。要使出筋肉火花了。

↑首先是向對手巨人作 KO 宣言。

↑使出筋肉火花！

也有可能被閃過

↑對方體力若足夠的話，也可能會避過的。

有效的戰法

單單一味盲目地戰鬥的話，是很難戰勝宿敵們的。要有效的戰鬥就要學會勝利的關鍵。

↓在腰坐下時、要比對方早一步輸入技巧的指令。

稍等一下

↑在對手腰部座下前要稍等一下。

↑再以必殺技定勝負。

↑經常用鎖技可保留必殺技指標，做成的損傷也不少。

↑爲正義而戰，常有奇跡出現的戰士。

身高185cm，體重95kg，把友情變成力量而戰的正義超人。整體上的平衡都好，沒有特別的弱點，是位準的人物。

→筋肉火花閃出的火光

在空中看準了頭、肩、腕、腰、股各部份後，把敵人固定在不能動的狀態，由後腦部份撞向墊子的技巧。威力難以估計。

必殺技

↑得到强力之神力量的戰士

身高245cm，215kg，由邪惡之神中的其中之一，力量之神選出的王位繼承人候補，雖速度較慢、但鎖技有相當的破壞力。

→以體重和力量製造損傷的筋肉復仇者。

在空中跳得很高後，利用了巨人的力量和體重，在擂台上向對手的頭部作强烈的頭錘。整個對手都會受到嚴重損傷。

必殺技

↑得到残忍之神力量的格鬥戰士

身高197cm，體重102kg，由邪惡之神其中之一，殘忍之神選出的王位繼承候補人。擅長投技，但對有關打擊技方面的防禦較弱。

→全身也會感受到的汽油定身法。

完全封鎖着對手的動作，把對手撞向墊子的技巧。成力就有如能把森林在一瞬間消滅的汽油彈。

必殺技

↑得到飛翔之神力量的墨西哥型摔角手

身高185cm，體重100kg，由邪惡之神其中之一，飛翔之神選出的王位繼承人候補。擅長利用繩邊的技巧，卻對於耐久力有點不安。

→以燃燒着的身撞攻擊使出的飛翔撞法。

利用年幼時由魯比麥古偸來的魯比家寶物「艾魯亞之杖」噴出火炎包圍全身、向對方擊出强烈的一擊。

必殺技

↑得到技之神力量的技術型戰士

身高220cm，體重154kg，由邪惡之神其中之一，技之神選出的王位繼承人候補。擅長打擊技，但對鎖技較弱成了他的弱點。

→發揮出技巧超人班馬本領的筋肉地獄。

技巧超人班馬的集大成技巧。就像衝浪般乘在對手的背部，利用强大的腳力把對手撞向牆壁令他受傷的技巧。

必殺技

↑得到知性之神力量的完美型戰士

身高190cm，體重114kg，由邪惡之神其中之一，知性之神選出的王位繼承人候補。在各方面都有平均實力，是位很强的超人。

→會令人全身粉碎的完美筋肉復仇者。

向對手作連續强力的攻擊、拋向高空，撞向照明燈。跟着，在空中捉住落下的對手，捉住他的雙手雙腳後令他由頭部落地。

必殺技

以多種技巧來爭勝的6名勇者。

6名充滿個性的超人們，各人都能使用很多利用特性使出的技巧。每名人物的特性與70種類以上的摔角技， 不把握必殺技的使用時機是很難使用的。

打擊技

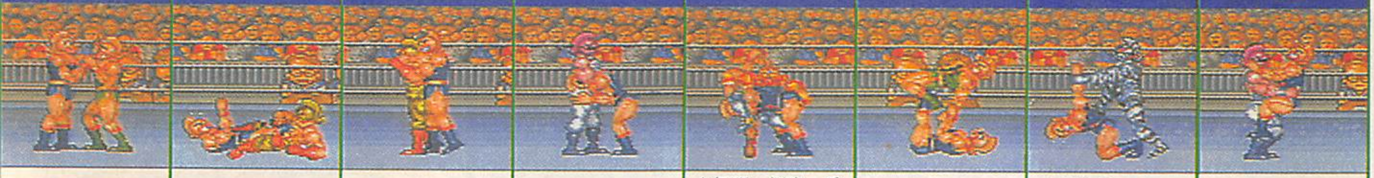
以毆打等打擊方法令對手受傷。損傷雖然不能有太大期待，但由於必殺技指標的減低較少，適合連接必殺技時使。

痛擊	飛身撞	繩邊撞
↑一回轉後使出的技巧。	↑撞向對手的胸部。	↑用手腕打向對手頭部的按巧。

鎖技

鎖技中有用力捉住敵人的技巧與關節技，若不能盡快擺脫的話，會受到很大損傷，由於必殺技指標的減低較少，很多時會作爲必殺技的布石。

枕木鎖	大蛇鎖	駱駝鎖	波士頓鎖	封喉鎖	蠍子鎖
↑從背後用手腕捉着頭部的技巧。	↑吊起腳部、把腹部勒着的技巧。	↑把伏在地上的對手從頭部拉起的技巧。	↑把腿肚反到腰部的技巧。	↑捉住對手頭部拿高的技巧。	↑捉住腳部反向腰部的技巧。



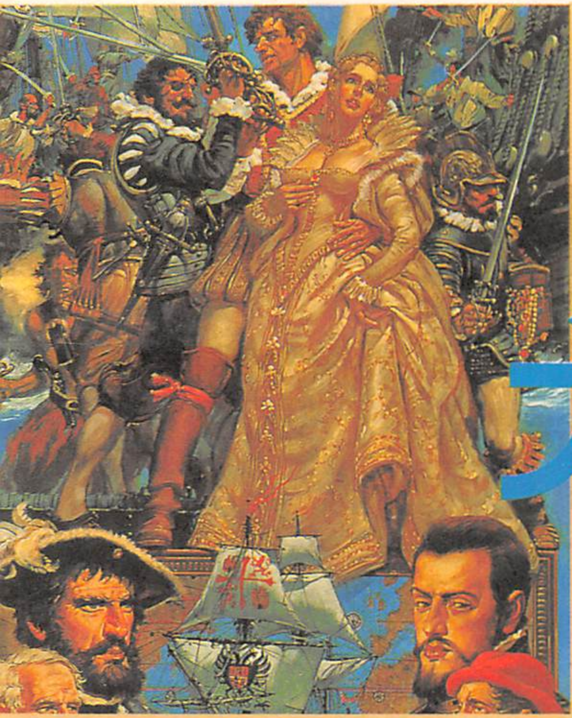
金屬爪	腱鎖	粉碎臂	正面鎖	卍字鎖	洛美洛鎖	滑浪板鎖	熊抱
↑抓着對手面部的技巧	↑把腳尖鎖在腋下的技巧	↑捉住手腕以肩部爲支點的技巧。	↑把對手的面鎖在腋下的技巧	↑把頭、側腹、手腕同時捉住的技巧。	↑高級的鎖技，別名是天井鎖。	↑捉住手尖、鎖着肩部和手腕的技巧。	↑把對手抱起從腰部鎖着的技巧。

投技

摔角中最華麗的大技。雖然能做成很大損傷，但必殺技指標的減少亦很多，會很難使用必殺技，由於投技會暫時倒下，可再作攻擊。

DDT	强力炸彈	撻生魚	爆頭撻	肩漏撻	打裝機
↑把頭倒在腹部的技巧。	↑捉着股部投出去的技巧。	↑把頭與股部用手捉起後投出。	↑用翼下捉住對手的頭撻下的技巧。	↑把走動中的對手從肩部拋出的技巧。	↑用腳夾着頭部後掉下來的技巧。

虎式撻	德國式撻	前衝撻	雙臂撻	龍式撻法	捕捉法	倒頭裝	原子撞
↑從背後抱起兩腕後投出的技巧。	↑從前方抱腰後投出的技巧。	↑從背後抱腰後投出的技巧。	↑用兩股夾着頭後抱起兩腕投出的投巧。	↑捉住兩腕和手後投出的技巧。	↑抱着頭和腳後投出的技巧。	↑從背後捉起後投出的技巧。	



取回失去了的光榮！

超級大航海時代

SUPER 大航海時代

「追尋夢想，不要放棄希望」。把父親的遺言藏在心中，少年向着大海出發了。他的目標是在海洋另一方的光榮。

盒帶 8M + 64KRAM
電池記憶
模擬遊戲 SLG

8 月 5 日發售預定　光榮 11800 日元

追求名譽和財富的大冒險。

為了挽回一族沒落了的財富和名譽，少年向着未知的海洋出發，以自己的野心和生命為賭注。

在 7 個海洋中航行，有時可以因為貿易而得到巨額的財富，有時又要和凶殘的海盜決一死戰，能表現出這種 16 世紀「大航海時代」氣氛的模擬遊戲，是這個「SUPER 大航海時代」。

↑到底是什麼一回事？

←主角的夢中情人葡萄牙公主。

目標是公爵

這個遊戲的目的，是要在遊戲開始後的 20 年內，成為最高爵位公爵。爵位從待者 PAGE 到公爵 DUKE 為止，全部共 9 個，要得到爵位就要提高自己的名聲，完成由國王指派的勒命。

主角的財產方面，在遊戲開始時只有舊船一隻，金幣 1000 枚，只是微不足道的資金。

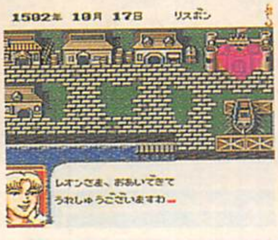
↑終於成了最初的待。但前路仍然是漫長的。

與 FC 版的分別是？

「大航海時代」分別在私人電腦，任天堂， MD 中推出，每一次都受到好評。

今次的「SUPER 大航海時代」，遊戲系統會和任天堂版完全相同。

↑身份低微時，是不會被准許接近王宮的。



↑爵位提高的話，便能和憧憬的公主交談。

↑整理好裝備便出發了！

↑遊戲內容是和任天堂版相同的。

在世界奔馳以提高名聲

爲了可以能從國王處接受勅命，總之就只有先提高本身的名聲才可。名聲可以藉着幫助人，或是擊退敵國與海賊來提高。

以下就來介紹一些可以較有效率提高名聲值的方法。

↑收集情報是這遊戲的基本。就像 RPG 一樣！

↑遇到優秀的人材應盡量收爲己用。

↑要盡量利用國王的援助。

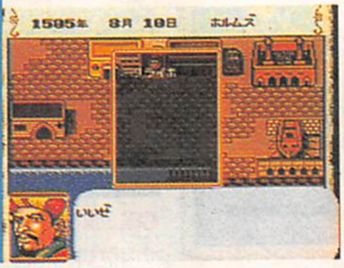
找尋同伴

首先是找出可以成爲同伴的人物。這個遊戲雖然最多能保有 5 隻船，但要購入旗艦(主角所坐之船)以外的船隻時，是必需把那船的船長成爲同伴才可。當船的數目增加後，載貨量也會增加，因此一次貿易的收益會更多，與敵艦隊戰鬥也可以更爲有利，所以要　一些能力高的人物爲同伴。

↑長距離航行結束後，航海等級可提高。

↑能力高的人物，多數是要你有了一定名聲值後才會成同伴的。

成功了！



↑又找到新的同伴了！

提高等級！

在「SUPER 大航海時代」中，以主角爲首，一班會成爲同伴的人物們，都各自有着航海；戰鬥這 2 個等級，航海等級提高是有助統率、判斷、智力的數值，戰鬥等級提則是令勇氣，戰力的數值上升。

↑能力值提高了！

收集情報！

由港口的酒吧與航海途中遇到的其他船隻上，是可以得到各種情報的。在情報中雖然有很多是沒有用的，但由於也有一些是對貿易有極大幫助的東西，也有國王傳召你這種貴重的情報，所以也要花一些時間在收集情報上才可。

↑與商品有關的情報，絕對要聽。

↓貴重的香料等，盡可能也希望可賣貴一些。

↑在冒險的出發地點里斯本，購入砂糖！

↑即使在航海途中，亦能從其他船隻得到情報。

完成國王的勅命

若知道是國王傳召的話，便要盡快回到里斯本王城才可。國王的勅命中，從「希望得到羊毛」這種簡單的東西，以至擊退海賊或是尋寶這種困難任務都會有，但爲了提高爵位，一定要完成，不能退縮。

↑受到國王的接見。

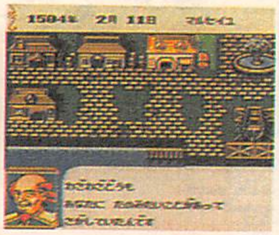
↑對於國王的勅命，絕對不要拒絕。

→能完成國王指派的勅命，便能得到極大的報酬與爵位。

港口是財富和情報的寶庫！

在港口中，有着公會，酒吧，商店，造船廠等各種設施。在遊戲的進行過程中，能否把這些設施活用是很重要的。港口中還有不少未被發現的，若發現了新的港口，可以提高主角的名聲。

↑不停在進行貿易，儲下足夠的資金。



↑名聲提高後，自會有人主動請求你。

↑有餘錢剩下時，可用來投資。

在鎮內

港口在各地域(歐洲、非洲、亞洲、新大陸)中，都會有着一定的差異。另外，對於敵對國家的港口，由於是禁止停泊的，要特別注意。

↑對於敵對國是有泊岸禁止的，這一點要注意。

里斯本鎮

↑葡萄牙王城所在的里斯本鎮。從這個鎮出發！

公會

公會中會出售航海所必要的望遠鏡與六分儀等道具，亦能聽到有關葡萄牙、西班牙、伊斯蘭等各國的情報。對於自己國家和敵　國家的情報要經常確認才可。

↑都是些有助航海的道具，要儲錢買下。

↑國與國的關係經常在變化着，必需經常確認。

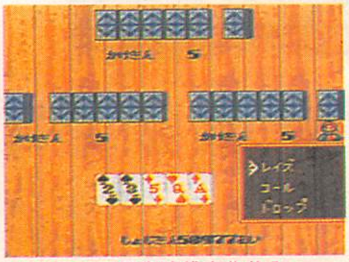
酒吧

酒吧是　　最重要的設施。在酒吧中可募集水手，找尋同伴，亦能取得各種情報。另外，在一些較大港口的酒吧內，可以用紙牌遊戲來賺錢。

正因爲酒吧非常方便，在遊戲進行中遇到困難，到酒吧看看可能會發生好事情也不定。

↑爲了能得到貴重的情報，要多些到酒吧碰運氣。

↑有時候會遇上些不可能成功的請求、拒絕算了。



↑注意不可只靠賭錢來作收入。

商店

在商店中可以作各種物品的買賣。

另外，有時商主也會拜託你替他入一些貨。由此較易到手的東西到困難的東西都有，若能辦好事情，可得到較大數目的報酬和名聲。

↑平的時候便應瘋狂入貨！

造船廠

造船廠除了能進行船隻的購入，改造外，若對造船廠作投資，提高技術力後，亦能建造較大的船隻。特別是當技術力超越 1000 時，更能建造同時適合戰鬥與貿易的重加里奧型戰船。

↑技術力提高後便能建造重加里奧型戰船。

令遊戲進行得更有利的要點

要把遊戲完成的話，貿易和戰鬥是無論如何也不能缺少的。爲了要增加資金，就一定要進行貿易，若繼續旅程的話，便一定要和凶殘的海盜戰鬥，這都是不能避免的。

↑在漫長的海上旅程後，終於到達了日本的長崎！

↓當水手和武器都充足時，便可向敵艦隊攻擊。

↑今次雖然打敗了敵艦隊，但絕不能大意的！

進行貿易

貿易的基本，當然是「平買貴賣」。在這遊戲中，由於不同港口中物品的價值會有相當差異，在那個鎮可以平些買入，在那處可以貴些賣出都要確認清楚，另外，由於非洲與亞洲地域是貴重的高價金屬與香料等寶庫，一定要到那處做生意才可。

↑重覆這種貿易，很快就儲到一筆錢。

在葡萄牙賣……

↑砂糖在葡萄牙可賣很高價錢。

在里斯本買……

↑把手上的錢全部買下砂糖。

↑首先要儲下一筆用來作貿易的資金。

↑購入了很多貴重的香料。

↑銀可以賣到很高價錢。

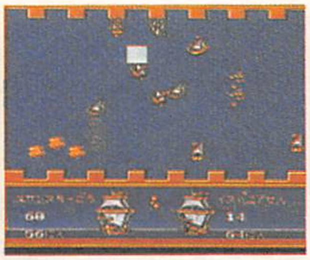
	葡萄牙		里斯本	
品物	売値	買値	売値	買値
酒	39枚	20枚	38枚	28枚
砂糖	——	51枚	25枚	13枚
芝士	36枚	17枚	——	40枚
穀物	12枚	8枚	——	20枚
武器	110枚	73枚	101枚	75枚
陶磁器	63枚	42枚	——	10枚
絨毯	——	323枚	——	357枚

打倒敵艦隊

在艦隊戰中，分爲了砲擊戰和白兵戰這2種類。艦隊戰的勝利條件，是把敵艦隊全滅，或是把敵旗艦的耐久力・水手數目全變成0。

在艦隊戰勝利後，除了能奪得敵艦隊的食物、水、金幣、寶物、貨物外，由於亦能提高名聲，所以必定要戰勝。

↑爲了祖國葡萄牙，是不能容許這種海盜存在的！



↑首先是用艦砲攻擊。

↑白兵戰盡可能要避免。

船有6種類

船隻全部共6種類，大致可分爲商用船和戰艦。因應自己的資金，決定要購入的船。

↑船隻可按目的而自行設計。

卡拉魯型

小型但速度高。

柏根迪型

適合近距離航海的船。

娜奧型

中型而普及的船。

卡拉古型

大型商船，亦可作戰艦。

加里奧型

最適合作大型戰艦的船。

重加里奧型

最大最强的戰艦。

由CB人物取回失去了的胡鬧！

與SD系列並肩作戰的是新系列CB。可愛的人物們會出現在畫面上！

CB人物大戰

失去的胡鬧

8月28日發售預定　BANPRESTO　8500日元

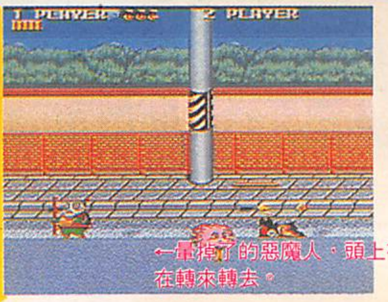
盒帶　8M　CONTINUE　動作遊戲 ACT

永井豪世界全部人物出場的動作遊戲

由永井豪先生原作的人物「惡魔人」及「萬能俠Z」這CB人物來戰鬥的搞笑動作遊戲。當然，敵人與版面也全部是採用了永井豪世界，因此令樂趣倍增。是永井豪迷必定要玩的作品。

↑過去的英雄要成爲現代的英雄。

人物很可愛



←暈掉了的惡魔人，頭上有星星在轉來轉去。

是合作進行還是對戰較好呢

這個遊戲中雖然也有最近動作遊戲中已變成常識的2人同時形式、但卻和普通的不同，可以向同伴攻擊，而且還可以把打傷同伴的體力變成自己的體力。當然，在平常是2人合作進行會較好，但到了危險時，可能還要靠你同伴的體力來救自己一命……

↓認眞的雙眼是他的特徵。

惡魔人

萬能俠Z

↑雖然是機械人但一樣會暈…

全部是敵人

or

合作進行

↑攻擊同伴增加自己的體力，一個人前進！

↑2人合作把出現的敵人打倒。

有動作也有冒險部份

這個遊戲和單是向前走的動作遊戲不同，若不找出在版面中的同伴聽取情報，是不可能繼續前進、亦不能找到首腦的。可以說是有少許冒險遊戲的要素。

↑正要向美其小姐探取情報的惡魔人。

↓中首腦情報。這就是中首腦在職員室出現！

首腦登場

↑要來到首腦所在地也要花不少工夫。

把人物所擁有的全部力量使出來

除了拳擊、腳踢、跳躍等普通技巧外，還有捉住敵人踢的打法、或是把敵人抬起拋出去，有各式各樣的攻擊方法。而且由於可利用在路上的武器去攻擊敵人，若能把這些技巧完全掌握的話，會有更强的戰力。而且，亦可以使用跟班買道具來强化自己。

↓可把路上的武器（？）拾起攻擊敵人。

看吧！

↑以通常攻擊前進會較爲暢快。

記着基本的動作

基本攻擊的拳打和腳踢，最初的攻擊力雖然很低，但買下道具來强化的話，便能令攻擊力提高。比起其它的道具，還是先提高攻擊力會較好。

• 拳打

雖然可連續使出，但威力比腳踢爲低。要拿起武器時也是用這個掣。

↑萬能俠Z會是鐵甲拳。

• 腳踢

雖然威力是有，但不容易使出技巧。在敵人暈掉時使用。

↑說是腳踢倒不如說是橫跳。

• 跳躍

跳躍分爲了遠距離和通常的2種類，在跳躍中亦可以攻擊的。

↑這時可作拳擊或腳踢

武器要有技巧的運用

放在各種地方，有岩石與棒等武器。拿起這些武器就可用來攻擊敵人。不過，由於武器投出後亦不會消失，投向敵人令他暈掉再捉住攻擊，可以輕鬆的解決

↑雖然用這垃圾箱攻擊敵人是不錯…

↓但用腳踢投向敵人的話，可令對方暈掉！

趁這時捉住

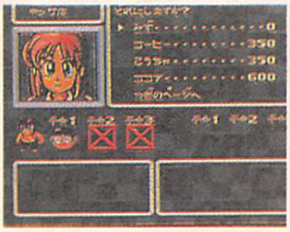
↑暈掉時接近的話，要怎樣做也可以了。

要變强的話就要購買道具

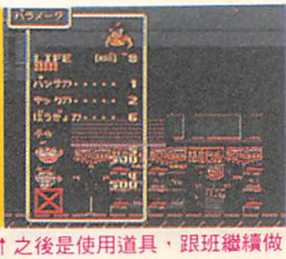
自己是沒有錢的。錢只會由跟班帶着。由於打倒鐵面具這種敵人時會變成跟班，當他們出現時，絕對要打倒他

↑由於最初的錢很少，要去做工增加收入。

↓錢增多了後，便到商店用跟班的錢買東西。



强化了！

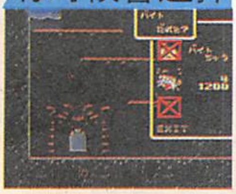


↑之後是使用道具，跟班繼續做兼職。

• 做兼職

隨着跟班種類，所帶着錢的數目也有不同。帶着不多錢的跟班，可以去做兼職來增加收入。

有時候會逃掉



↑哭了的話便是不高興。有時也會自行逃走的…

• 到店裏去

把跟班帶到商店，便能買到自己希望要的道具。當然是由跟班付錢的，若跟班去了做兼職時是不會買的。

想買那一樣呢

↑每一件道具的價格都很高。

• 停下工作

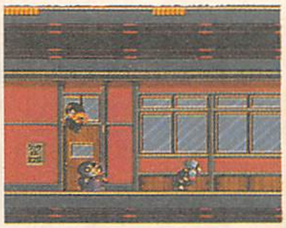
雖然可要求跟班買道具回來，但卻不知道會買什麼回來的。若錢不夠時，他們會自行找兼職做。

還不去工作！

↑雖然買東西不容易，但又不是自己的錢。

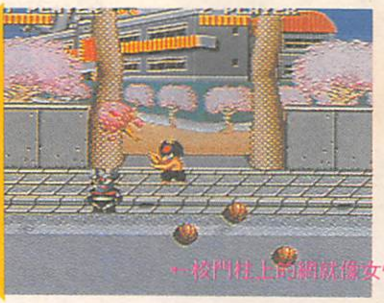
版面中連細小的地方也要引你發笑

為了奪回不知被什麼人奪去了的歡笑元素「胡鬧」，惡魔人與萬能俠 Z 出發了。雖然說要奪回胡鬧，但版面中的畫面以及精細之處也是很搞笑的。玩的時候不妨留意一下。



↑被敵人擊中，眼睛會張得很大。

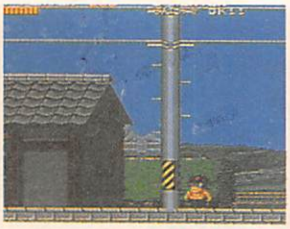
2人合作進行！



←校門柱上的網就像女性的腳

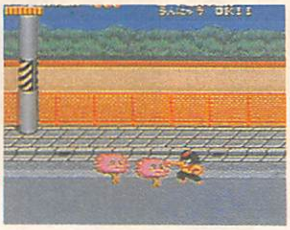
STAGE1 無恥學園

無恥學園是漫畫也有出現過的地方，充滿着色情的人…這裏的敵人是亞修拉男爵與惡魔櫻花。在這裏直至過版為止，要找出美其小姐三次才可。若找不到美其的話是不能向前繼續的。



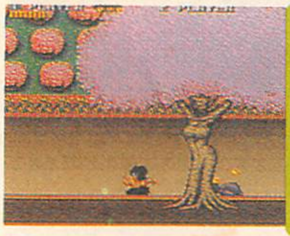
↑這裏是開始地點的鎮。不過並沒有東西買。

↓似乎是惡魔依附在櫻花樹上了。



是美其小姐

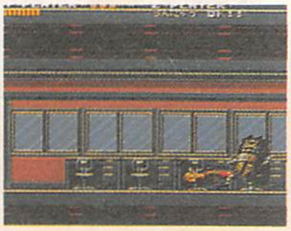
↑惡魔人的女朋友美其小姐。對惡魔人的請求不會不答吧…



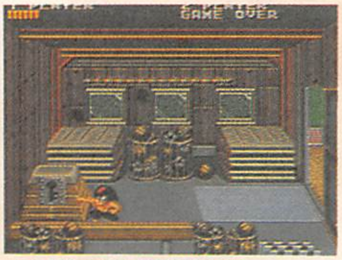
↑這棵櫻花樹，就像女性的樣子…

三級的櫻花樹

↓美其小姐再次登場。會給你有關首腦的情報。



↑中首腦。雖然體力不多、但攻擊力很高。



↑這鎖匙孔的確非常古怪。

首腦　人體標本

這裏的首腦是人體標本。一些作為學習用途的心臟、腸等身體部份都會掉下作攻擊。要發現打倒這首腦的方法可能會花一些時間，但一旦發現便能輕易通過這一版。

↑感覺恐佈的首腦，掉下各種內臟作攻擊。

腸(ちょう)~!!

→有很多
來。

↑進入這門的話，便能到下一版。

打中同伴會發生不得了的事

若向提供情報的同伴攻擊的話，會不能離開那個地方，直至主角被打倒為止都不能逃走。同伴都是很强的人。

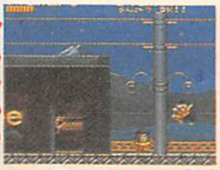
↓在版面各處都會遇上同伴。他們是過版不可缺少的人。

小心！

↑若為了按掉對話而誤打擊的話就大件事了…

↓對不起！我沒有心的…

不能逃走！

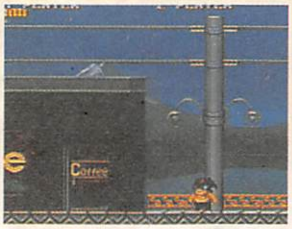


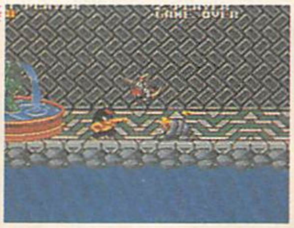
↑逃不出這地方！之後就只有等那位同伴教訓你…

STAGE2
登上富士山

萬能俠 Z 的光子力研究所所在的這富士山。在這裏要不斷向上爬才可。當然在途中也是充滿着嘍囉的。而且還是比 STAGE1 時更强。不過可以放心，由於在富士山上洞穴中有鐵面具出現，把這個收爲跟班買下道具强化的話總可以輕鬆一些的。

↓的確是日本第一高山，連建築物也擋不了。





↑這噴泉在以後有很重要意義。

回到前面那一版

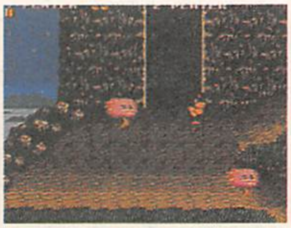
若想買回在前一版商店中出售的東西時，可以回到現在那一版最初的地方。由於可以回到前一版，大可在那裏買到想要的東西。

這裏就是富士山了！

↑富士山與它的指示板。也在背後的湖中反映了。

登上富士山！

↑由這裏起是連續的斜路。加油！



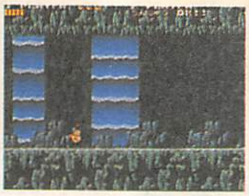
↑在這之上到底會有什麼…

←在版面最初向左側移動

→這裏不是前一版嗎？

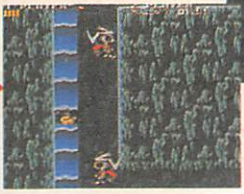
↑終於來到頂部附近，這洞穴中會有首腦嗎？

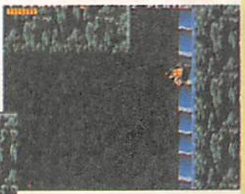
↓暗暗的洞穴內。後方的瀑布很美麗。



有很多中首腦

↓前方有很多中首腦。實力是必然利害的。





↑惡魔人以垂直走路的方法登上牆壁。

↑回到出售着想要的道具的那一版。

↓在這裏練習爬牆的要訣。

↑爬牆在完成這裏後也是必要的。

首腦　鰻魚

巨大的電鰻是這裏的首腦。這傢伙會吐出小型的電鰻來攻擊。另外，這首腦本身也會帶着電力來回轉。

↓巨大的電鰻是富士山湖的主人

↑在旋轉攻擊中令你觸電！

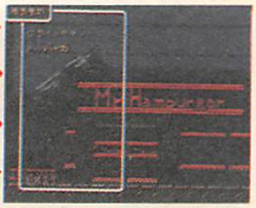
在獎分版面也可取得道具

即使沒有跟班，仍然是有取得道具的方法。在 STAGE2 完成後會來到獎分版，在這裏要比對手早一步爬上牆壁。不過，由於道具是輪盤，不知會得到什麼道具，但總比什麼也沒有爲好。

↑ 2 人同時玩的話 1 會變成 1P 和 2P 之戰

↓用盡一切辦法鬥快向上爬

道具到手！



↑勝利的話可在輪盤選出道具。

目標是日本第一的社長

一個一直以來只屬於 PCEngine 玩家專利的作品，終於可以出現在 SFC 了。準備與你的朋友決一高下吧！

3 月 7 日發售預定
HUDSON 8800 日元

盒帶 8M + 64KRAM
電池記憶
圖板遊戲

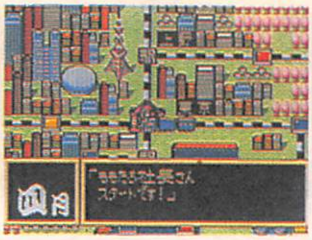
超級
桃太郎電鉄 II

SUPER 桃太郎電鉄 II

是更爲進化變得更有趣的桃鉄

任天堂版的「SUPER 桃太郎電鉄」推出了已經有半年。現在終於可以在 SFC 裏享受桃鉄的樂趣，而且更强化成「SUPER 桃太郎電鉄 II」，在日本全國奔走，成爲最有錢的人。

↓來到超任這機件上，桃鉄進一步强化了。

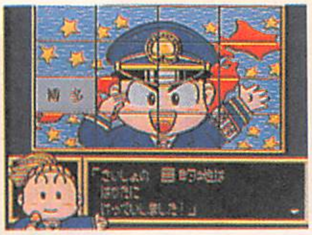


大家一起玩

↑今次亦可以多人同時玩！

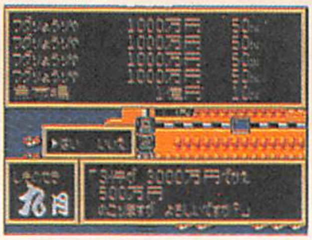
遊戲內容不變

在遊戲內容方面，和以往的幾集分別不大。在日本全國中決定了目的地後出發，在四處的都市買下物件。每一格都會有不同的事發生，最先到達目的地的人可得到獎金用來買更多的東西。



↑決定了目的地後，便要向着那地方出發。

↓停在途中的都市，亦可以買下那都市的物件。



↑最先到達目的地的，會受到居民的熱烈歡迎。

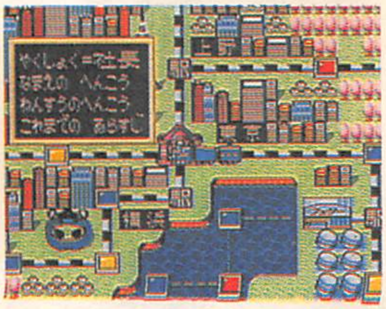
比 PC 版更利害

這個「SUPER 桃太郎電鉄 II」，較早前已在 PCEngine 中推出了。今次的 SFC 版是會以 PCEngine 版爲基礎，當然亦有很多改良部份。

↑是超任獨有的瀟朧效果。

↓在地圖畫面亦可把地圖作放大縮小。

→增加了祕技的指令。



研究
和任天堂版之間的分別

↑當然畫面在相比之下是美麗很多。

今次的「SUPER 桃太郎電鉄Ⅱ」，與任天堂版的「Ⅰ」有很大分別。以下就來看看。

對戰者是 8 人

一直以來的對戰者只能是 3 人，但「Ⅱ」卻增加至 8 人。而且還設定了各種强弱程度，可選出配合自己的使用。

↓就是這樣選擇電腦對戰選手的。

貧乏神的變化

當有人到了目的地時，離開目的地最遠的人，便會被貧乏神附上。今次這種貧乏神更有着 3 階段的變身。最初會以貧乏神姿態出現，在遊戲中會變身成小鬼和貧乏王。由於這貧乏神會令形勢逆轉，要多加注意。

貧乏王

↑是非恐怖的貧乏王。

貧乏神

↑這是標準的貧乏神。

小鬼

↑相比之下較好的小鬼。

各樣的增加

在 ROM 的容量增大之下，各方面都有增加了的東西。特別是「卡」的數目增加了很多，共達 71 種類。而且也會增加了像「小偷銀次」這一類突發事件 EVENT。

↑可使用的卡增加了不少。

↓事件亦增加，例如有小偷銀次的出現。

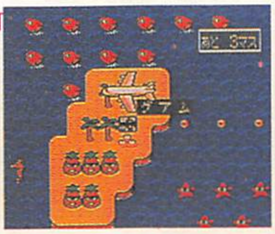
事件亦很充實

↑除此之外亦能投資在 F－1 賽車上。

也可以走夏威夷

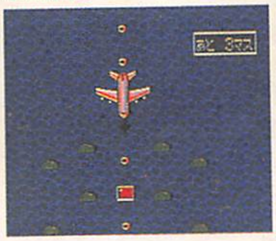
地圖變得更大，有時候更能飛出日本，來到夏威夷與關島等地。

↓在千葉前面有成田機場，可從這裏乘上飛機。



↑乘上飛機後，可去到夏威夷或關島等地。

↓要注意在夏威夷附近有不少倒減的格。

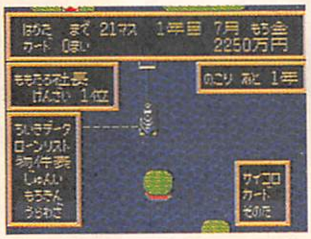


↑在夏威夷有這樣的東西。試買一些來看。

也有祕技指令

遊戲內竟然還附上了方便的祕技指令「うらわざ」。用這指令可改變對白與汽車的速度，亦可以知道使用卡時可去到那裏。

↓在其它的項目上增加了祕技一項。試用一下。



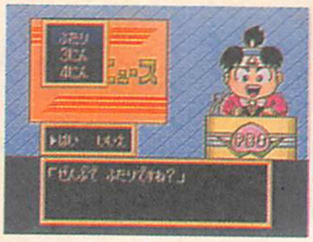
↑這可以令對白和汽車的速度加快。

→動作流暢得多了。

決定了對手與目的地後便是出發

跟着我們就來把遊戲試玩一下，在桃鉄系列中，由於有一個爲初學者而設的形式，不妨先試這個。這裏我們以玩者 1 人和電腦 1 人來開始。決定好名字和進行年數後，遊戲正式開始。

↓在這裏決定多少人玩後，開始遊戲。



目標是大資產家

↑目標是日本第一的社長！

選擇對戰對手

今次桃鉄共準備了左方的 8 人作爲電腦控制的對戰者。由見習用的紅鬼到名人的閻王，有着各種强弱的人物。由於同一人物可設定多個，若對手是紅鬼的話會很好辦，想做什麼也可以。選擇時應配合自己的實力爲佳。

↑適合做替死鬼。

↑莽撞地進行。

↑標準的普通强度。

↑已經是相當的强。

↑弱小但堅强的對手。

↑弱小但心腸壞。

↑很少會惹上貧乏神。

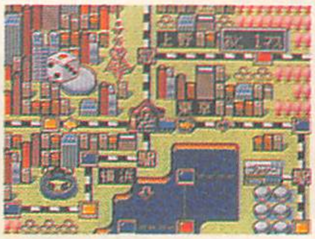
↑利害到難以想像。

決定目的地後出發

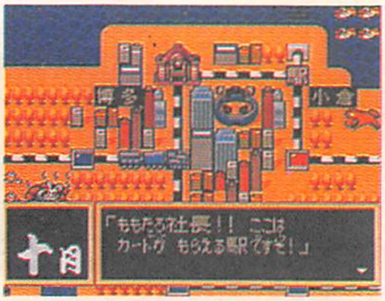
跟着便是決定目的地出發了，前往目的地是按骰子擲出的點數前進的。在每一格中都有着各種事件等着你經歷。會發生什麼事呢？

↑在開始前先決定目的地才出發。是那一處呢？

↓擲骰，從東京出發。會是什麼數字呢？



→格上會發生各種事情。



使用紙牌

在格與格之間前進的途中，除了靠骰子擲出的點數外，也可以使用卡來前進，「卡」之中有特快卡「とっきゅう」與新幹線卡「しんかんせん」等可前進很多的卡，也有些是用來妨礙對手的。好好的運用它們可以令戰鬥變得對自己更有利。電腦的選手亦一樣會用這些卡的。

新幹線卡

↑骰子增至 4 粒。

間碟卡

↑會有女間碟出現。

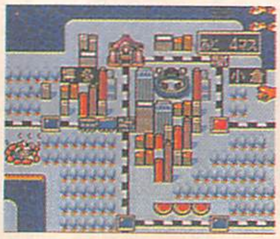
擡彩卡

↑這卡使用時的效果並不穩定。

到達了目的地

目的地是一定要擲上相同數目才能到達的。到達時會受到當地居民的歡迎，並會給你很多錢，任何一人來到了後，便可決定一個目的地繼續出發。下一個目的地又會是那裏呢？

↓一定要擲出離目的地格數相同的數目，非常嚴格。



↑到達目的地，可以得到很多錢。買不同的物件。

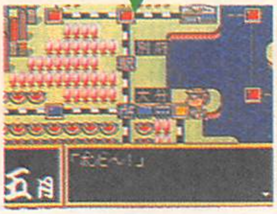
往下一個目的地

↑決定下次的目的地後又再度出發。

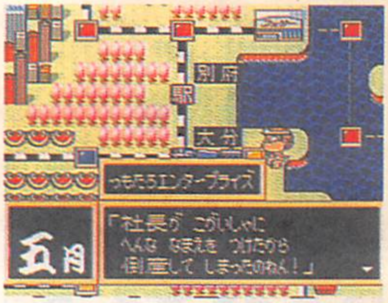
忍受着貧乏神以終點爲目標

當任何一人到達了目的地後，當時仍是早遠離目的地的人便會付上貧乏神。貧乏神會自行替你把卡與物件買賣，又會替你設立名字古怪的公司，令玩者損失不少資本。一邊忍耐着貧乏神的攻擊，一邊向目的地前進。

貧乏神的登場



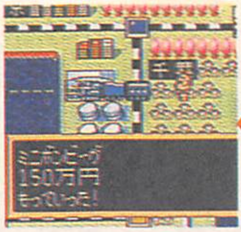
↑被貧乏神附上了。



↑貧乏神會製造各種麻煩。

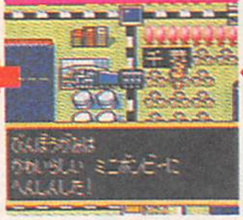
會變身的貧乏神

今次的貧乏神更學會了變身。變成小鬼的話還算好，若變成貧乏王的話就大件事了。



↑被小鬼附上還不算是大問題。

變身爲小鬼

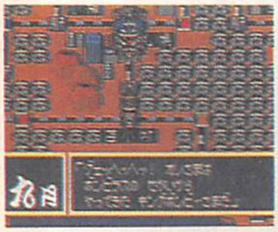


↑變身成了小鬼。

↑貧乏神在移動中突然開始變化。

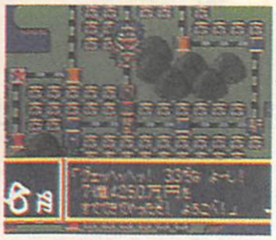
貧乏王的恐怖

假如貧乏神變成了貧乏王的話，可能勝負已在這時分出了。如果你認爲是誇大的話，不妨在這裏指出他的一些行爲。例如他會把兩粒骰子擲出數目的物品賣掉，更可能會把你手上的牌全部掉走…

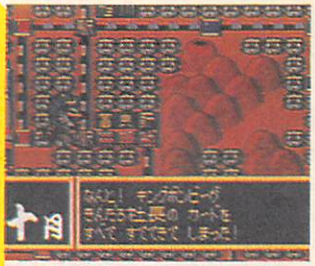


↑最後變身成貧乏王，畫面亦變暗了。

↓貧乏王會把錢隨意花掉。



瘋狂的貧乏王！

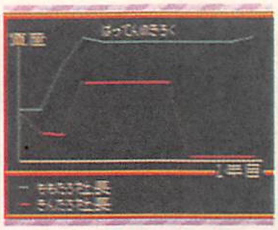


↑全部卡被掉，看來還是重新開始較好。

第 2 年以後的發展

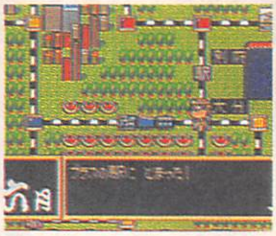
在每年 3 月會進行一次結算，按手上物件來計算收益。跟着便進入第 2 年的遊戲中。

↓每年 3 月是結算，這年的收支如何呢？



↑各人的發展記錄也會以圖表顯示。

↓盡可能還是不要停在倒減格上較好。



↑買下都市的物品，會有自然的收益增長。

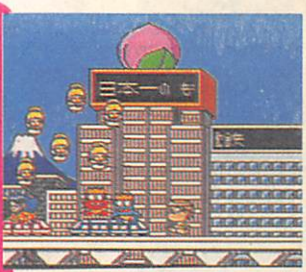
終於來到終點

當完成了遊戲開始時所定下的年數後，遊戲亦結束。按手上的物件，會定出農林王、工業王、食品王並給予奬金。名次是看最後手上的資產和奬金的總額而定出的，因此隨時都會有爆冷的可能。

↑來到最初決定的年數便是終點。

↓成爲農林王等三個奬的得主時，可得到額外奬金。

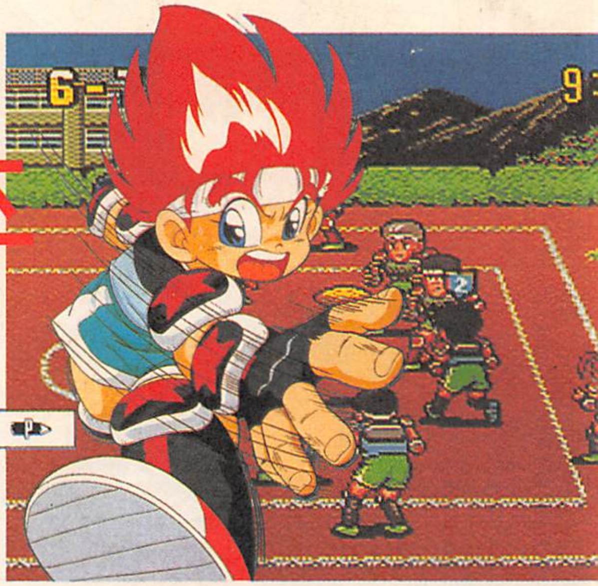
誰是優勝者？



↑到底誰是優勝者呢？

炎之鬥球兒

躲避球彈平



SFC	SUN 電子	¥8,500	7月31日発売	SPG	8M

簡單的遊戲規則，受歡迎的運動遊戲「超級躲避球」。是由原著的漫畫「躲避球彈平」，在 SFC 登場。(彈平是一個名字)

和戰友們一起作戰取得鬥球選手權

在日本一個十分受歡迎的漫畫「躲避球彈平」，是最近超任的 SPORT 動作遊戲。其中一種玩法是跟着原著的故事，從球川小鬥球部的入部開始，直至爭取鬥球選手權。而在遊戲中，亦會出現大河及陸王的 2 位人物，他們在原作中是主角彈平的死對頭。此外，彈平之外，還有很多的隊友幫助。

玩法當然是少不了的二人對戰，除了可以單人和電腦分勝負之外，還可以和朋友們一較高下。 2P 時，可以選擇一擊出局制或是體力扣分出局制兩種。玩者可以自由決定，後者的是一般常用的一種。

←也有些時候在如此的風雨下比賽。

來頭不簡單的敵手

黑盔甲

↑在第三章中，要戰勝的目標。

土佐攻擊者

↑第五戰的隊伍，唯一不能用必殺的一隊。

荒崎小学校

↑隊員的體力很高，準決賽中對戰。

聖阿諾士學院

↑這隊有 2 位很强的人物，和彈平一較高下！

彈平和戰友們

一擊弾平

←主角，是一位很有體育精神的人。

珍念

→彈友的最好朋友，由彈平一手訓練。

唐美

←她是彈平的生存意志。(當然不是那麼嚴重。)

尾崎

→鬥球部隊長，主力活躍。

武田兄弟

←初時是死敵，後期歸順的球員。

基本戰法

PASS 傳　球　Ⓐボタン

傳球，相信不必多說也知是甚麼；通常是由外野傳回內野，又或是傳給稍爲有實力的隊友時用；這一種技術也是在比賽中最用的一種。尤其是當對手距離中心線頗遠時，又或是進行守的體勢時，這情況就更顯著了，而且也可以使攻擊的變化更多樣化。

↓殺球及接球都是不易的。

↑球拋到外野了。

跳　躍　Ⓨボタン

看準敵方的攻擊時機，然之後，飛身跳起，拿着球猛力拋出，通常都是在拋出球時使用。

射球(接球)　Ⓑボタン

用來瞄準敵人，用殺球來攻擊敵方的隊員；此外，還用來接着敵方殺過來的球，是攻守的一招。

前　冲

向右方連按二次

在內野中，向着面向走動的方位連拍打 2 次的方向桿，用途主要是帶球之用。

前冲飛躍射球

前冲期間跳躍再按 B 掣

是一種最强力的殺球，而且球的形狀也會因力度及速度而變形，拿取分數的技術。

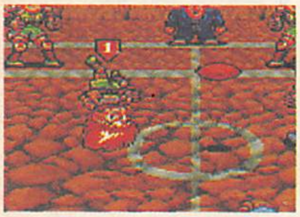
必須要立即熟習

遊戲之中有一種玩法就是「特訓」，「特訓」是主角彈平一隊，包括隊長，珍念隊員等一起進行特訓，完了之後，彈平便可以得到一些超級的必殺球。必殺球的威力當然比一般的强得多；但在一次比賽之中，只可以使用四次；用來對付一些强的對手是很好用的，但也是要看情況才可以使出。

倒　掛　金　鈎

向後時按 X 掣

是彈平初時能夠使用的超級殺球，動作是向後方回轉，殺出威力强大的球；而且角度也十分刁轉，敵方難以招架。



滑　雪　射　球

冲前時按 X 掣

用前冲之勢，在地上滑行，再射出球的一種方法，這一招可使到球的速度高，而且是貼地的角度，很易命中。

炮　彈　射　球

跳時按 X 掣

在跳起的中途，用足全身的力氣，把球殺出，是一個十分大力的球，也是三種必殺球之中威力最爲利害的一種。

敵人也有必殺球！

嵐　旋渦變化球

用身體動作投出的變化曲球，十分之難接的。

高山　交叉射球

2 手在身前交叉動作，把球投出的一招。

陸王　大力射球

也是十分之大力的球，把全身的力集中一點。

大河　天空射球

把球拋在高空，再跳起殺出，如排球一般。

五十嵐　戰斧射球

像把一柄斧頭拋出似的球，破壞力十分大。

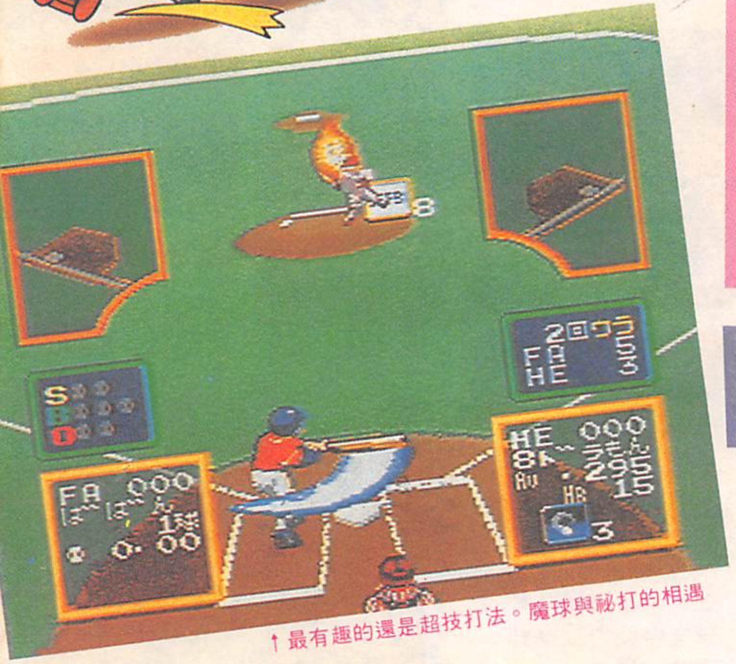
全部都是現時活躍的選手！

超人棒球 眞名版

繼承了「超人棒球」的優點，再加入了新形式與系統的「超人棒球 眞名版」。現在就來介紹這遊戲的趣味。

8 月 28 日發售預定
MICRO ACADEMY 8800 日元

盒帶 4M + 64KRAM
電池記憶
棒球



↑最有趣的還是超技打法。魔球與祕打的相遇

升級了的眞名版！

一個在去年推出，受到好評的「超人棒球 SUPER — ULTRA BASEBALL」。經强化成爲了今次的「超人棒球　眞名版」。繼承了前作的超技玩法，更加上了日本聯賽與明星形式等新系統。樂趣肯定地提高了。

選手以眞名登場

以 91 年和 92 年前半爲止的職業棒球選手的資料爲基礎，選手亦以眞名出現。現時活躍中的不少選手都會出現。

↓因爲是用眞名，投入程度會提高嗎？…

超技隊有所變化

可使用超技的球隊變成了 2 隊。GLORIES 和 JAPAN STARS 變成了 F.DRIVERS 和 BIGMANS 加入。

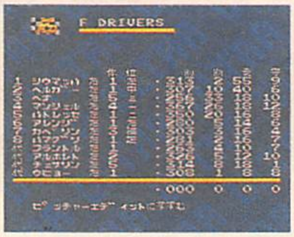
超人棒球

↑有名球會與職業現役選手的隊伍。

超人棒球　眞名版

↑乘着這熱潮、加入了 2 隊新隊。

↓以賽車 F-1 車手爲基礎的隊伍，4 棒那位就是文素……



↑相撲先生們也可以作超技玩法了。

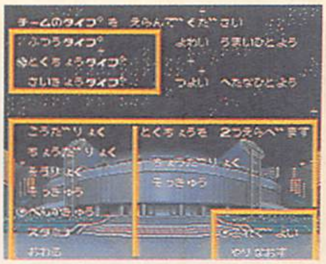
可以創作自己設計的隊伍！

選擇編組形式，可創作6隊自創隊伍，亦可以記錄起來。

選擇喜歡的隊伍

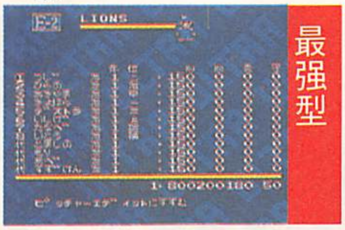
決定了隊伍後，便要選擇是什麼類型的隊伍了。不同的類型各有不同的數值可以分配。

↑選擇喜歡的隊伍。

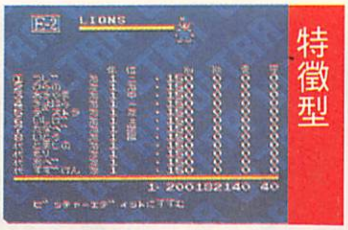

↑特徵型會較爲有趣。

擊球手設定

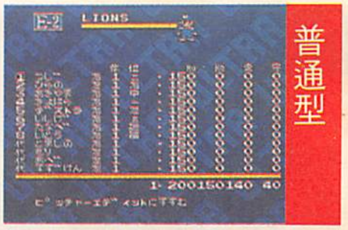
除了打擊率，本壘打數，走力，守備力外，左右的慣手也可以改變。特徵型是從可活用巧打力，長打力，走力的不同類型中選出來。



↑有最多數值用來分配。給初學者用的。



↑選擇長打力來看。在本壘打數以外都和普通型相同



↑用於分配的數值最少，不過總算比初期設定的强。

投手設定

防御率，球速，變化球的曲線、體力亦可作改變。特徵型有快球、變化球、體力的3種類。創作一些充滿個性的隊伍來看。

↑和選手能把數值提高不少，的確是最强型。

↑選擇快球型來看。單在球速方面和最强型差不多。

↑雖然比起最强型較弱，但已經是不錯的了。

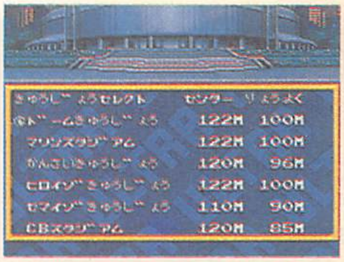
擊球手超技設定

各擊球手都可以有一種祕打法的。對於力量不大的擊球手，最好是使用有長距離特性的祕打。

←手上有一種祕打方式

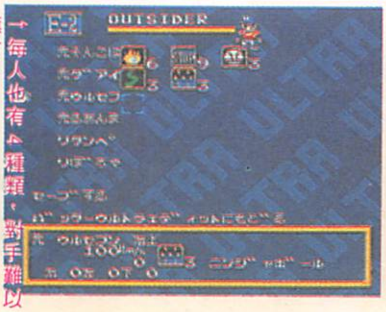
繼承了受好評系統

可以選擇的球場有6個，在遊戲中亦能改變野手的守備位置，另外，把玩者當成是監督，以控制器給予選手指示的監督形式等，一些受好評的系統在這遊戲上亦保留了下來。

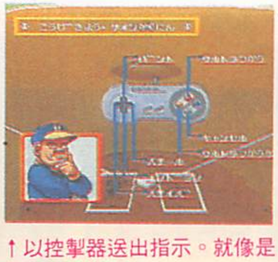

↑選擇6個球場中的那一個呢？

投手超技設定

各投手都可以有4種類魔球的。使用魔球，可以把對手的擊球員弄得難以捉摸。



↑每人也有4種類，對手難以應付。


↑以控掣器送出指示。就像是名監督的感覺。

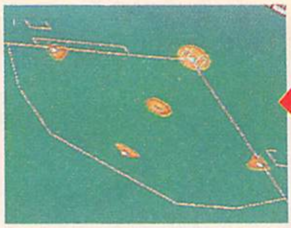
←可配合擊球手來改變守備。

超技玩法可以令樂趣倍增

這遊戲最大的樂趣是這超技玩法。在華麗的動作中，祕打和魔球互相使出。現在來介紹超技中的樂趣。

祕打

遊戲中登場的祕打全部共有 15 種類。雖然有部份在對電腦 COM 戰中不能發揮效果，但與朋友對戰時就能變成有絕大威力的東西。

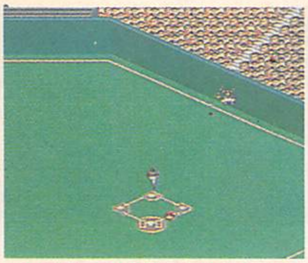


↑在打的瞬間，畫面開始回轉，不知球會到那裏。

↑棒的軌道發光，使出了祕打。大車輪打法能成功嗎？

飛彈打法

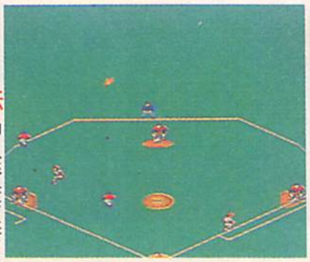
即使野手把球接住，仍然是會彈飛到球場邊沿的。



↑在對 COM 戰中也能發揮威力。

木之葉打法

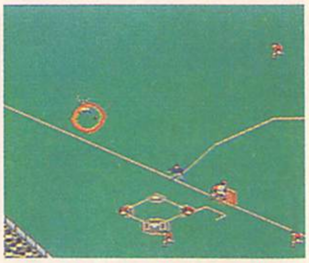
被擊中的球會在途中變成樹葉一塊，把接球的人迷惑。



↑飄動的樹葉很有趣。

爆炸打法

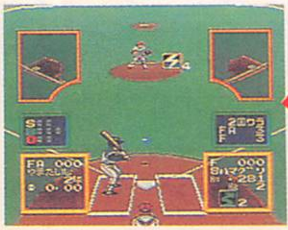
野手在接住來球時球會爆炸，接球的人暫時不能動。



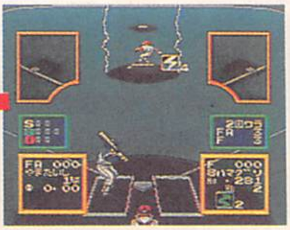
↑除了超技守備以外沒有別的接球方法。

魔球

登場的魔球全部共有 20 種類。超級變化球，急停球，燃燒魔球等等，都是不能用文字表達到的。還是由閣下親身玩的時候去試一試吧。



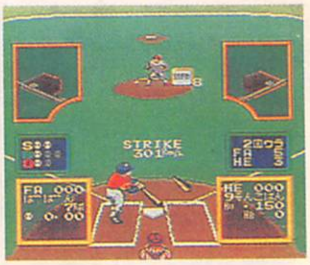
↑球發出藍光，就像只有一點的大小。



↑畫面變暗，有閃電出現。就像要顯示球的威力。

光子球

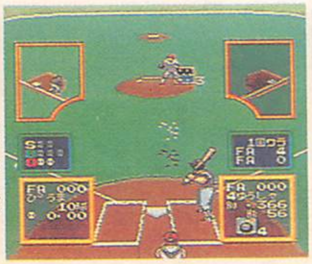
一個超越時速 300km 的快球。棒也可能被撞斷。



↑超極快的快速球。

忍者球

球分裂成無數的影子。很難看清楚。



↑習慣了的話仍是可以擊中的。

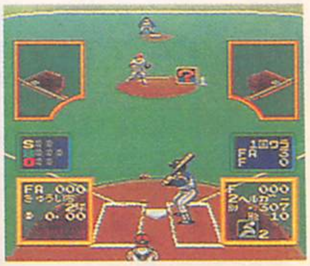
分身投法

投手會分身成 4 人。球也會有 4 個。

↑球變成 4 個，是有效的魔球。

隨意魔球

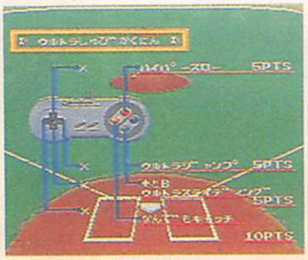
完全不知道會使出怎樣的魔球。可說是看運氣的一球。



↑威力不大的魔球。

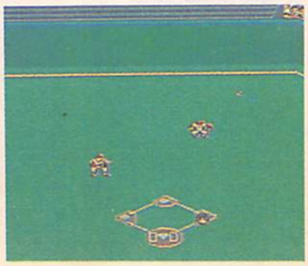
超級守備

相對於擊球，超級守備的時間掌握難得多了。有超級滑壘，超級跳躍接球，超級接球，超級送球這 4 種。要練習多一些學習用法。

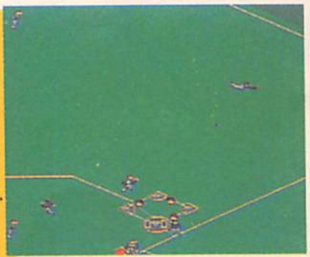


↑要學會操作的方法

↓跳起時很快，下降則很慢。



超級接球法



很難掌握使用的時間。

漫長戰鬥！錦標賽形式！

除了既有的棒球聯盟外，亦可以設立新的棒球聯盟去進行錦標賽。決定了比賽數與局數後，向這賽事挑戰。

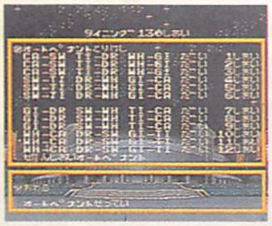
↑錦標賽開幕。那一隊會成冠軍呢？

慶祝球隊的勝利！

↑在得勝的瞬間，球員們都一起把監督拋起。

全錦標賽

把對戰交託給電腦 COM 的形式。不過，雖然不是親身玩，但由於可隨時加入，大可安心了。



↑可設定在某階段才控掣的全錦標。

↑比賽結束的話、可在新聞裏知道結果。

成績表

在錦標賽途中可以把各成績以眞實時間方式來看。由於有着關於擊球手、投手等衆多的項目，怎也應該一看。

隊伍的成績

↑也有其它的對戰成績表。

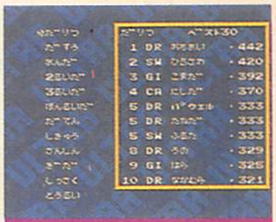
↓可知道不同隊伍的打擊成績。

擊球手成積

投手的成積

↑在隊伍內又是誰人領先呢？

↓打擊與投手各自的最佳 30 人。



前 30 名

日本聯賽

是這個遊戲新加入的系統。當完成了 C 聯盟與 P 聯盟後，可以試到日本聯盟的趣味。在全 7 戰中，可在每一場比賽作設定的變更、球場的選擇。

↓ 7 場比賽中先勝 4 場的就是優勝

↑每場比賽都會公佈結果

↑優勝記念照片，太感動了。

是日本第一了！

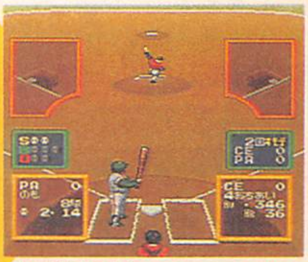
明星形式

這也是一個新加入的形式。由電腦 COM 的受歡迎投票中選出正選隊與後備選手。另外亦能用編緝方式改變選手的能力。選擇用來玩的聯盟，作出一場夢之對決。

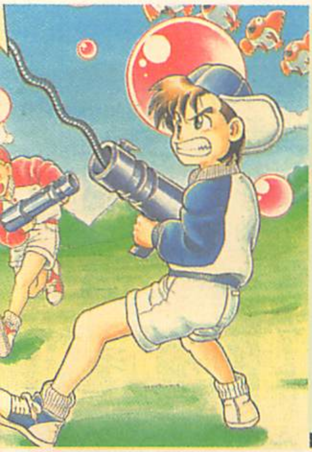
↑會編出什麼選手到 2 隊中呢？

↓由電腦選出的正選球員。

夢之對決！



↑野茂對落合。那一方得勝呢？



超級氣球

SUPER PANG

以鋼索砲射擊
在頭上的氣球！

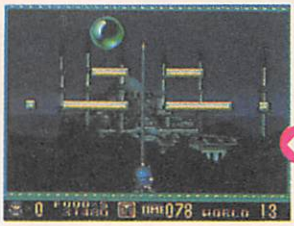
8月7日發售預定 CAPCOM 7500日元

盒帶	4M
CONTINUE	
動作遊戲 ACT	

把彈來彈去的球一網打盡

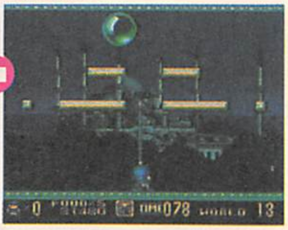
把由頭上一次又一次迫近的氣球用鋼索砲切斷的動作遊戲「超級氣球」。除了有觀光感覺的 40 版 TOUR 形式外，還有向自己界限挑戰的 PANIC 恐佈形式，兩種形式都是單純而好玩的。

↑在世界旅行的旅行形式與挑戰界限的恐佈形式。



↑要掌握着鋼索砲的使用方法。

↓大氣球的動作較爲緩緩。看準時間開砲。



打方塊打壞

在旅行形式 TOUR 的版面中、有一些透明的方塊。因爲把這個破壞便可能有道具出現，所以應盡可能破壞它。

→跟着會表示出還有多少時間能停止氣球的動作。

↑這道具可以把球的動作停止一會，趁現在射擊。

↑在方塊中經常會穩藏着能幫助消去氣球的各種道具。

活用道具

在兩種形式中，各自有一些幫助破壞氣球的道具登場。但這並不是代表要胡亂取下道具，而是應取一些配合狀況的物品。

TOUR 形式

在這形式中出現的道具，以怎樣的次序取得將會是過版的重點之一，要考考腦筋。

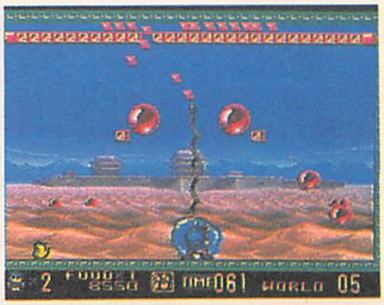
PANI 形式

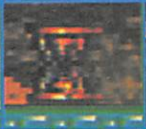
恐佈形式 PANIC 會是一個特別着重道具選擇的遊戲。這形式內有一種道具能把畫面內的全部球消失掉，所以在看到時就絕對不能放過！

↑取得這道具後全部氣球都會消失。一定要取得。

↓有閃光的小氣球同樣有短暫的停止機能。

→取得護罩可防止一次受傷的機會。



停止球	特別球	炸藥	1up	護罩	減速	停止
						
↑能在短時間內停止全部氣球的動作。	↑有長時間停止或是氣球全滅的效果。	↑把畫面內全部氣球分割成最小狀態	↑把玩者的剩餘人數增加一人。	↑可保護玩者被氣撞中一次	↑能把面內氣球的速度減低一些，	↑能在一定時間內停止全部球的動作。

在喜歡的形式中挑戰界限

在這個遊戲中的 2 種形式，雖然基本上的操作是一樣，但版面的進行就有不同。以下就來看看 2 種形式的分別。

PANI 形式

把從天而降的無數的氣球，總之是要不停打破的恐佈形式 PANIC。好好利用道具氣球，以最高的 LV99 爲目標！

↑要從恐佈的狀態起死回生，就一定要利用道具。

→這道具會在一會兒變成星星的道具。

TOUR 形式

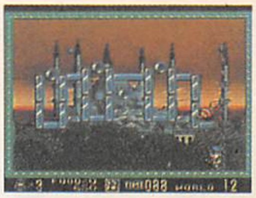
一邊破壞氣球一邊作環遊世界一周旅行過版型的旅行形式。除了道具外，也會有怪物出現。

亞洲版面

由日本出發，經絲路與古代遺跡的城鎮作旅程的亞洲版面。是這個漫長旅程的開始。

↑在絲路中出現了怪物。會以身體的刺來割開氣球

↓這一版有很多方塊，首先應找出道具的所在地。



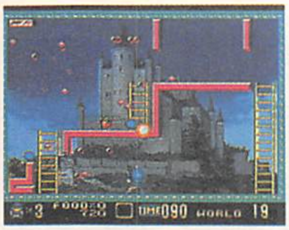
↑這樣子的圖版、還是先找出道具較好。

歐洲版面

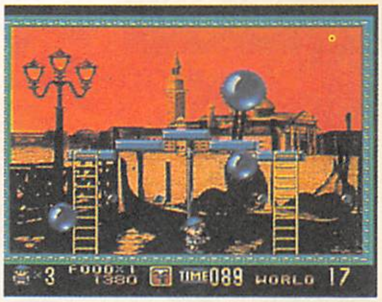
有倫敦的塔橋與威尼斯的夕陽。在遊覽着歐洲各地的同時、版面的難易度也提高了。若不利用道具與怪物的幫助、是很難到下一版的。

↑嘩！不知在何時已被氣球撞上了。

↓好好的利用樓梯，由上方的氣球開始攻擊。



→威尼斯的夕陽。在寂靜中的戰鬥。



美國版面

最後的版面是美國。這裏會遇上加拿大的洛基山派與尼加拉瓜大瀑布。在旅程完結時到底會怎樣呢？完成了一個又一個難關後，來到最後版面，要把腦筋與反射神經完全活用

↑用連射砲一口氣處理細小氣球。

↓要注意中央的 2 格方塊是不能破壞的

←方塊混在 PANG 的文字中，不要被騙。

幫助你的怪物

旅行形式中除了道具外，還有一班可愛的怪物會助你破壞氣球。他們會奮不顧身的撞向氣球令它們破壞。

編隊飛怪

↑能把飛行中碰到的氣球全部割開。不過在碰到玩者時會令他短時間不能用鋼索砲。

大食恐龍

↑會食掉細小的氣球、更能以身撞成爲爆彈。

切割者

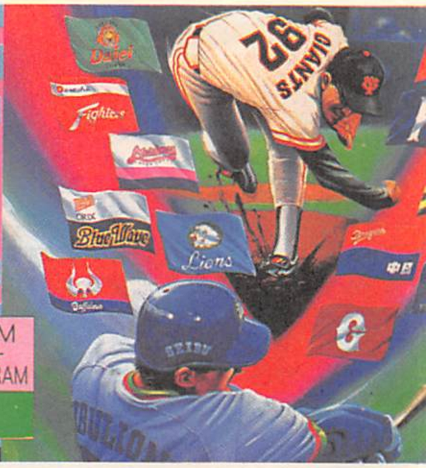
↑用身體的刺割開氣球，但自己碰到時是暫時不能用鋼索砲的。

↑還有另一種可愛的怪物出現。至於在那處出現則是個祕密。

超迫眞型棒球遊戲
加入了新資料的强化版，將在今年推出！

Super Professional BASE BALL II™

超級職業棒球 II



8M + 64KRAM 盒帶 電池記憶 棒球

8 月 7 日發售預定　JALECO 9000 日元

繼承了前作系統的最新資料版！

這個使用了眞名的迫眞等身大棒球遊戲，今次是第 2 集了。基本上的系統雖然沒有變，卻是一個使用了 92 年錦標賽開幕時資料的新版本。

↑與現時日本球團的名字相同。

基本操作與前作一樣

有着職業棒球直播風格的畫面，今次仍保留了下來。同樣地，基本操作方面亦沒有很大變更，可作仔細投打變化的系統都繼承了前作。

↑以投手視點制作的畫面沒有改變。

有 81 種類的投球

投球是採用以十字掣的輸入方向來決定路線與變化的方式。由於路線與變化各有 9 種類，所以簡單來說就即是可投出 81 種球。使用這豐富的球種，令打者難以捉摸。

↑由於是個較易擊中來球的遊戲，想三振打者要花一點心思。

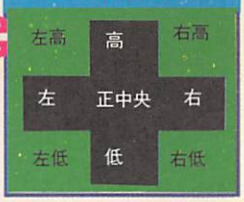
變化決定指令

↑以十字掣決定球的變化。

按 B 掣投球

↑投球動作開始。

路線決定指令



↑在投球前決定投球的方向。

容易上手的打擊法

由於打擊在揮棒時間配合時會自動配合高低，所以較為簡單，只是單單的打出去，但相反卻要不被投手捉弄而弄錯了揮棒高低才可。

向下揮棒　十字掣的上和 B 掣

↑一般的球很易打，但不易打中高球。

向上揮棒　十字掣的下和 B 掣

↑相反的不易打中偏低的球。

把握投手的失誤

↑找出對方投手的漏洞擊出外野球。

方便的守備雷達

和其它一般棒球遊戲中的雷達不同，這個守備雷達只會表示最接近球的選手。這對於接球可以減少很多不必要的失誤。

守備雷達

↑白點是球、紅點是球手的位置。

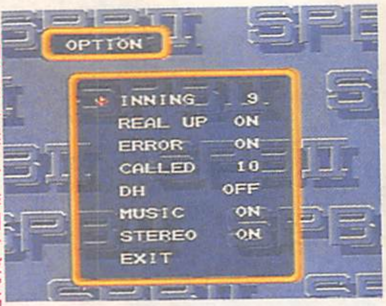
↑由於是個有投低打高傾向的遊戲，守備正確可決定勝負。

↑看着雷達來控制選手去追着擊出的球。

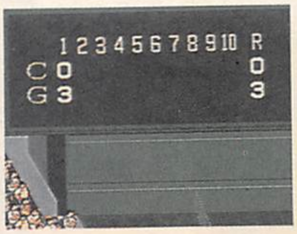
↑要預先看清球被擊出的方向。

畫面的效果與各種機能都已強化！

令遊戲氣氛加强的畫面效果和迫力的畫面都從前作中改良了。遊戲形式中亦除了可作各種設定的 OPTION · MODE 外，亦把前作中受批評的編輯形式 EDIT · MODE 的缺點改善，還有是設下了期待的錦標形式，各方面都强化了。



↑和前作一樣，可作回合設定和失誤有無的設定。



↑可設定成 1 回合完結的超短期決戰。

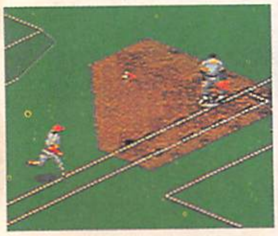
特寫場面

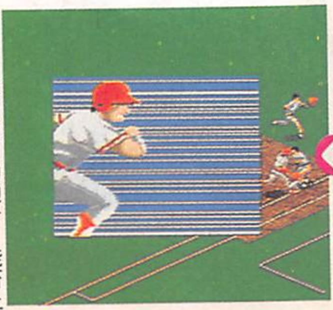
這個遊戲中爲了提高遊玩者的氣氛，採用了各種特寫場面。例如在打者擊出本壘打時，會出現那球團的吉祥物，就像實際棒球場上的效果。

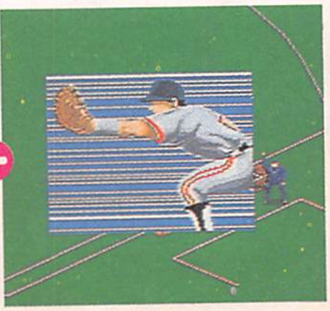
另外，在比賽中若有捕球的場面，都是會在畫面中央以擴大的動畫畫面表示。由於這只會在勝負只差一線時表示，正好用來增加緊張感。

↑12球團各有自己的吉祥物。

↑本壘打！客席方面也畫得很仔細。


↑跑者正跑向的壘已做好準備，他能否早一步到達呢？

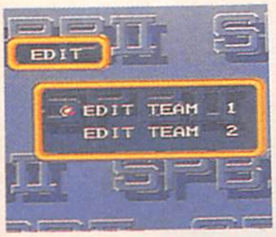

↑全力奔向壘包的跑者。能否上壘呢？


←在畫面中央出現動畫畫面。壘手已準備好接球。

↑回到原來的畫面，壘評判作出安全上壘的決定。

隊伍編組

前作中的編輯形式只能創作一隊，資料亦不能保存，但今次就能保存 2 隊份量的資料。這樣就能以兩隊自創隊伍來作賽了。



↑和前作不同，今次可製作 2 隊自創隊。

也可以保存下來

↑在各種能力之外，亦可設定投球方式和背號。

最多 130 場比賽，期待之錦標形式

由今次起新登場的錦標賽形式，採用了和職業棒球相同的規則，是以全日本的優勝爲目標。由於這形式是採用了選手能力會升降的系統，今年成績平平的球團也可以由你替他們奪得冠軍寶座。

↑最多是以 130 場比賽決勝負。

↑表示了個人成績的排名。

↑在比賽後的運動新聞中…

兩名正義的「飛仔」！

試過了多種運動後的國雄，還是要幹回他是擅長的打架才行。與拍擋阿力一起，在大阪燃燒他們的熱血之魂！待我們一起去看這硬派動作 RPG 的詳細內容！

初代

熱血硬派

8 月 7 日發售預定
TECHNOS JAPAN 8900 日元

盒帶 8M + 16KRAM
電池記憶
動作 RPG

是硬派格鬥 RPG！

格鬥遊戲名作「熱血硬派」系列的最新作，是一個可以 2 人同時玩的 RPG。

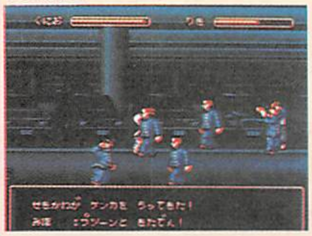
在一邊拳打腳踢打倒敵人的同時，取得經驗值，即使一些不擅長格鬥遊戲的人也一樣可以玩。

↑連一般市民也不能幸免的打鬥！

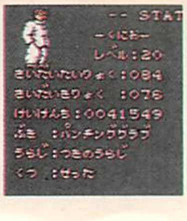
拳打腳踢……

在熱血硬派系列中，以多姿多彩的打架技術來打倒一個又一個的强敵，那爽快感是它的魅力所在。

今次，在打倒敵人取得經驗值後可以升級，能使用的招式也會加。盡量爭取經驗值多學幾招，玩起來會更有趣。



↓升級後，國雄的能力會提高。



↑能使用的招式也會逐漸增多，越來越有迫力。

國雄與阿力，在大阪胡鬧！

有着各種設定的熱血硬派系列。今次又會變成怎樣的環境呢？

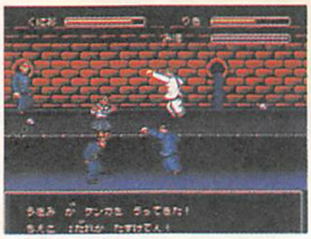
主角是這 2 人

今次的主角仍然是「國雄」和「阿力」這最強拍擋。在 1 人玩時是國雄。 2 人時 1P 是操縱國雄， 2P 是阿力。

往大阪的修學旅行。

國雄這一班熱血高校的 2 年級學生，來到了大阪作修學旅行。但是，卻因爲熱血高校的制服太過相似，被錯認爲是當地高校生而卷入了打鬥之中。雖然國雄輕易擺脫了，但後來卻發展成很大的鬥爭……。

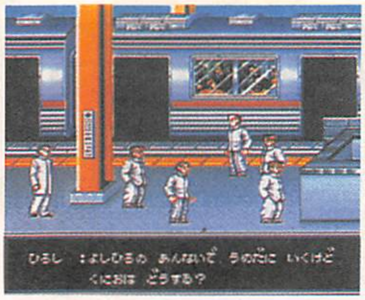
↓可以 2 人同玩，支持這作品的人一定很高興。



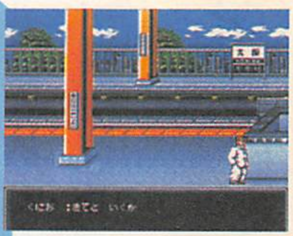
果然是最强的拍擋。

↑這 2 名好對手，今次合力在大阪打個痛快。

→修學旅行的專車到達大阪。



走來走去……



↑國雄經常都在漫無目的地走，眞有時間…

街道上充滿着各式各樣的人！

在大阪的街上，你可以看到各種外表，各種性格的人們在生活着。這裏也有着會幫助國雄的朋友和會打架的對手。也有會向你挑衅的傢伙。

↑在大阪酒店裏，單靠談話就能 SAVE。

高次

國雄的朋友。和他談話，可作遊戲資料的儲存。

美穗

國雄的朋友，廣太的筆友。爲守護大阪而站出來。

↑廣太的筆友。是今次故事中的重要角色。

男學生

↑皮包是他的武器，被迫中的話會很痛。

女學生

↑擅長打人嘴巴。大阪的女孩是這樣的嗎？

白領男士

↑這個普通的白領文員最像同伴的一類。

女文員

↑如果以爲是女孩而留情的話，被打倒就不要後悔…

飛仔

↑由於他會作各種攻擊，不能大意。

飛女

↑雖然鉄鍊攻擊很强，但用連續攻擊就不怕了。

爺爺

↑看起來已一把年紀，卻意外的辣手。

師奶

↑由於她的推手力量很大，攻擊時要多加注意。

摔角迷（男）

↑這位摔角迷只要一動手就會幹到低的！

摔角迷（女）

↑用爪所作的攻擊相信會很痛。

學會格鬥技是很重要的

RPG 必然不會缺少的戰鬥。這遊戲中稱爲格鬥會更適合。現在就來詳細看一下。

↑ RPG 的公式之一，首先是收集情報？

四處的都是敵人？

對於在街上步行的人，作怎樣的行動是很重要的。

①交談

走近路過的人，按 A 掣便會和他交談，在收集情報上是必要的一步。

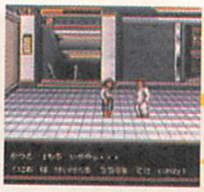
②毆打

若是不按 A 掣而按 Y 掣的話，便會向對方揮拳。把對手打倒，可得到經驗值。

↑就是毫無關係的人亦可照打一餐。

③戰鬥形式

也會有一些路過的人主動向你挑戰的。這時候一定要把畫面上所有敵人全部打倒才可。其中也有些人會助你一臂之力的。



↑進入這形式後，就一定要打倒所有敵人才可！

全部幹掉！

↑把全部人一個不漏的打倒！也有的會變成同伴的。

↑在一輪對答後，最後仍然是要打。

建議是多提高水準

累積經驗值到升級之後，國雄與阿力可使用的技巧會增加，體力也會提高。升級是 RPG 的基本。

首先是經驗值

最初對於在街上的人，與其聽他們的話，倒不如打倒他們取下經驗值。升級的話，可以得到各種能力。

升級了！

↑升級後，國雄的基本能力值會提高。

↑戰鬥形式是爭取經驗值的好機會！

↑與大堂內的人打鬥以賺取經驗值。

因應狀況使用絕技

若不能突破格鬥場面，遊戲是不會再有進展的。在打鬥時因當時的狀況而運用適當的技巧，是這遊戲的趣味所在。這裏的要點是要把敵人數目與戰鬥的地形記下。另外亦應盡量把升級後學會的新招在打鬥中運用。

↓被敵人包圍時，先用跳躍逃掉！

↑若數目不多，便多些使用大技！

跳躍	反手捉住	膝撞	腳踢	拳打
↑按 B 掣時間長短會有高度變化。	↑從對手背後接近按 Y 掣。	↑接近對手，連續的按 Y 掣。	↑在較遠的距離外按 Y 掣。	↑在較近的距離按 Y 掣。
捉住投出	坐上去打	飛踢	重腳	重拳
↑從捉住的狀態投出去。	↑騎着倒下的對繼續打。	↑左 B 掣的跳躍中按 Y 掣。	↑敵人昏迷時腳踢是這個。	↑敵人昏迷時可出這一拳。

以氣力和道具幫助打鬥！

若是一味只在不停戰鬥，體力遲早也會用盡的。在那時我們就要靠道具和氣力了。

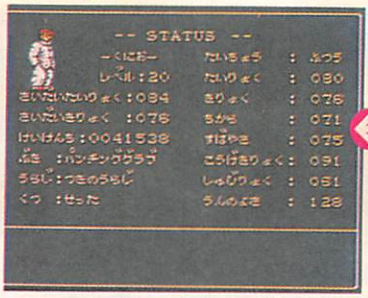
注意狀態值

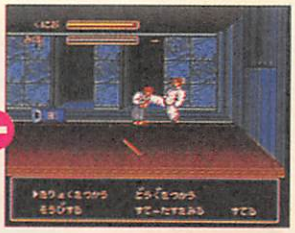
就像 RPG 般，國雄是設定了一個狀態畫面的。要確認時，可在玩的時候按 START 掣，選擇視窗畫面中的「すてーたすをる」，再按 Y 掣便 OK 了。

指數的意思

剛才 STATUS 畫面中右方各項分別是代表身體狀況、體力、氣力、力量、敏捷、攻擊力、守備力、運氣。特別值得注意的地方，是在裝備了各種武器，防具時、攻擊力和守備力會產生變化，所以要確認到手的武器或防具是否有用才繼續使用。

→選擇右方畫面中下方中央的一項，按Ｙ掣可變成這畫面。

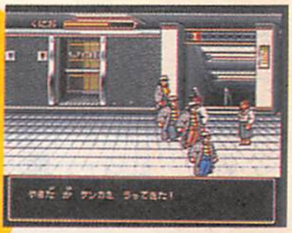




↑按 START 掣、會變成視窗畫形式。

↑值得注意那些細微的地方。

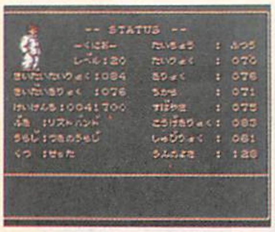
戦闘(せんとう)に影響(えいきょう)



↑由於會令攻擊力和防御力變化，對戰鬥有一定影響。

道具的效果

當可移動的範圍漸漸擴大後，要每次回到酒店會很麻煩。在這時有回復體力及輔助攻擊的道具可以使用。



↑作各種嘗試，看看數值的變化。

帶在身上

武器與防具，都是會影響攻擊力和守備力的。靴「くつ」則能追加敏捷度。另外，指環等道具亦能提高運氣值。

使用

在視窗畫面中選擇「つガう」便能使用道具。有些能回復體力，也有些是用來回復氣力的。

↑可用來回復體力，亦可提高攻擊力。

投出

放在路上的東西，是可以拾起來投出去的。不過，　垃圾箱等大型東西要雙手才能抬起，所以拿着時是不能跳躍的。

↑拿着水喉鉄，向敵人作總攻擊！

氣力是？

在這個遊戲中的氣力，就有如是普通 RPG 裏魔法的東西。但，氣力並不能用來向對手直接攻擊，只能用於輔助方面。由於使用氣力時會消耗氣力點，要想清楚才好用。

↑若道具用完就要靠這個了。

其它的道具

定期券「ていきけん」等道具，是在使用鐵路移動到其它地方時必需的。另外，若有電話卡「テレホンカード」的話，不用回到大阪酒店亦一樣記錄遊戲。

↑要使用火車，必需要有道具才可。

氣力一覽表

名字	效果
きあい	把體力回復 7 點。
たえる	暫時提高防御力
はやあるき	暫時提高敏捷度
なぐる	暫時提高攻擊力
ばくしん	暫時提高敏捷度
ふんばる	暫時提高防御力
どきょう	把體力回復 25 點
さとり	把體力和氣力的數值更換
にらむ	降低敵人的速度
ね　る	在那處睡覺以回復體力・氣力
ぶんなぐる	暫時提高攻擊力
こんじょう	把體力回復 90 點
みきる	暫時可較輕易的防衛
ぶっとばす	暫時可把敵人一擊打退
おいのり	祈求幸運的做法

徹底研究戰鬥舞台・大阪！

跟着，我們來看看今次戰鬥的主要舞台「大阪」。在這裏，有着相當多不同的地方可以去，的確是個大都市！

在大阪探索！

國雄一班人，是會以修學旅行的住處大阪酒店爲中心行動　。在一件事件發生後，行動範圍會擴展到繁華街上。

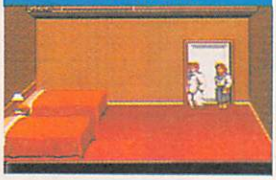
↑有得笑有得食，這就是大阪的街道。

→精細的畫面，提高了臨場感！

大阪酒店 2F

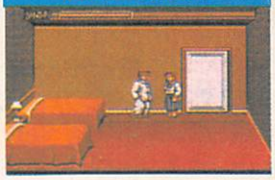
在這一層中，有着國雄的房間和熱血高校其他同伴的房間。亦可在這裏進行遊戲記錄和體力回復。

？的房間



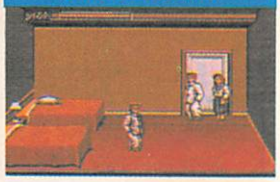
↑放着木刀的房間，到底是誰的呢？

國雄的房間



↑來到床上按 A 掣便能回復體力。

高次的房間



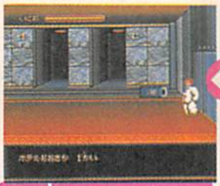
↑與高次按 A 掣作對話就能記錄。

大阪酒店 1F

在 1 樓裏，有着櫃枱與大堂。另外，雖然也有出外的大門，但最初卻不知爲何不能從這裏走到街上。

在這裏雖然會遇上各種人，但都是要打架的居多。在各層的通道也有其他旅客，在這裏要把打架的傢伙盡量打倒，多賺取一些經驗值。

↓按 A 掣決定就 OK 了。



來到了！

↑以浮標指向想去的層數…

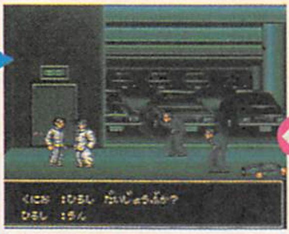
在大堂一樣照打！

↑與酒店的客人發生了一些爭執。

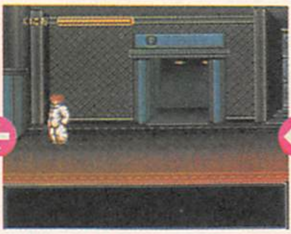
大阪酒店 B1F

在大阪酒店的地下，有通往梅田地下街的通道和地下停車場。從這裏走到街上。當國雄剛來到大阪酒店時，就知道朋友廣太在地下停車場遇襲。馬上會來救你的了！

幫助廣太！

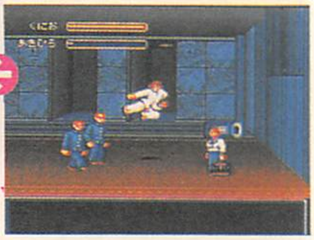


↑在地下停車場，廣太受到謎之集團襲擊！



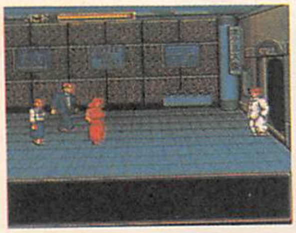
↑有 2 個出口，一個地下街，另一個是通往停車場。

↓這裏也滿了是客人。來較量一下吧！



梅田地下街西翼

這裏是梅田區的一條地下街。在這裏要一邊和各種人交談，再一邊打架累積經驗值。在取得「プリペイドカード」儲值卡這道具後，便可在自動售賣機買道具。



↑對於來往的人，可以談話

利用任何物品！

↑地上的東西什麼也應該利用一下，這可以令戰鬥對自己更有利。

取得了道具

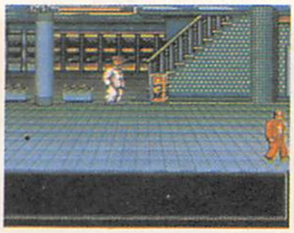
↑道具是在自動售賣機購買…

梅田地下街東翼

在梅田地下街複雜的構造中，西翼和東翼是有通道連接的。若能好好的使用通道移動，可避過無謂的戰鬥。在這處，更能發現名摔角手「虎面人」的專門店，這是大阪的特色之一。

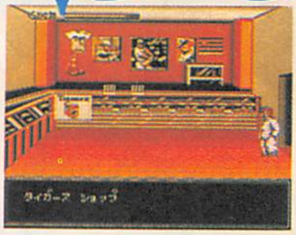
使用通道來移動

↑很快就來到梅田區東部。



↑雖然有樓梯，卻不能向上走。

果然是大阪！



→虎面人專門店。這是大阪的特色。

御堂筋線梅田站

若取得了入場券和定期券的話，便可以使用火車移動。雖然也可以跳進車站月台下的地方，但若注意不到火車的話…

↑在月台也要打。還是小心火車的較好…

在任何地方都要打！

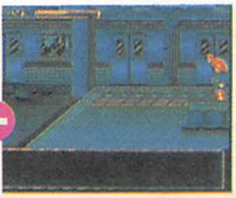
↑即使是車站的售票處也要打。

→車門打開，要上車的話就快一點吧。

心齋橋車站

在心齋站橋下車，那裏是一條商店街。由於會遇上各種人在街上走過，要爭取多一些談話的機會。

來到了！



↑連車外的風景也描繪了出來，令人有負責和迫眞的感覺。到站時就像眞的到了另一地方。

充滿着百貨公司

↑背後那間是否大丸呢？

←不知應到什麼地方收集情報才好。

心齋橋

來到心齋橋，會受到廣太筆友美穗與其同伴同盟的一班人歡迎。大阪的高校正被一個叫做聯合的組織進行統一，於是反對的人們就集合組成了同盟。總之，國雄他們就是因爲被錯認爲是同盟的高校生才會受聯盟的傢伙襲擊。

決定要作戰了！

↑爲了反抗聯合，國雄亦加入作戰…

↓美穗的哥哥是聯合的幹部？眞複雜的關係。

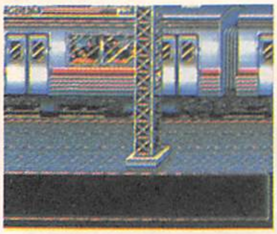
大阪連合？同盟？

↑奇怪的說話…

大阪還是很神祕的

雖然還有和梅田同樣有繁華街的難波及甲子園球場站可以去，但首先還是應在街上作詳細調查。發生特別事件後會令一些地方的情形改變，亦可能會遇上各種人物。不要放過從街上的人取得的情報。

↓廣闊的大阪。有道具的話就能到任何地方。



↑有着難以相像地利害的爺爺和師奶。

這裏發生了什麼事？

↑遇上了摔角迷！難道這裏會是…

攻略

把 2 種形式徹底攻略

飛龍之拳 S 黃金戰士

是終於推出了的飛龍之拳 S 攻略。
對任何一種形式都會有用。

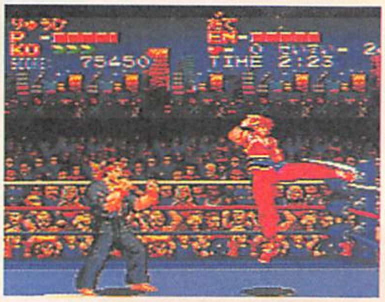
7 月 31 日發售預定　CULTURE BRAIN 9700 日元

卡帶　12M　PASSWORD/CONTINUE　動作遊戲 ACT

操作 8 種類的格鬥家來攻略遊戲！

人物的大小强化成以往的 2 倍，是今次的「飛龍之拳 S」。今次我們就在推出後送給大家有關這遊戲的攻略。我們會一起來研究 8 種格鬥家腳踢與投技等招式。另外也會有故事形式中第三章爲止的攻略。

↑人物亦强化成以往的 2 倍大小。



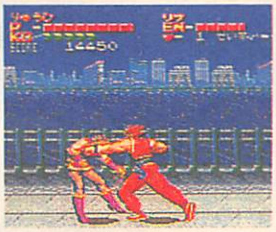
→以必殺技飛龍之拳決勝負

攻略 2 種形式

在這「飛龍之拳 S」中，大致上可分爲 2 種形式。分別是 8 種格鬥家之間以錦標賽方式戰鬥的 VS 形式，以及用故事串連的故事形式。 VS 形式中可參加 1 人至 8 人，而故事形式中則有 3 種玩法。

↑在 VS 形式中可享受 8 種類格鬥技的樂趣。

↓故事形式中是會跟隨故事發展。



↑把出現的敵人打倒後前進，會和首腦等人物對決。

熟習技巧的運用

在 VS 形式，故事形式中共通的一點，是要看你能掌握技巧到那一個程度。若不能好好運用必殺技，是很難有好成積的。

↑首先，若不學會人物的招式是無話可說的。

↓特別在 VS 形式中不使用必殺技是勝不了對手的。

→要好好利用飛龍之拳

研究在VS形式中出現的人物

現在我們就來研究一下可以在 VS 形式中選擇的 8 種人物。每種人物的必殺技也要記着。

↑ VS 形式可以在 8 種類人物中選出喜歡的。

掌握着人物的特徵

當然各人都會有自己的特徵。知道各人的特徵是非常重要的。以下會舉出各人物的特徵，大家可以好好研究一下。

↑ 人物中也有「格食格」的現象。

拳法家

拳法是主角所用的格鬥技。技巧多而易用，適合於任何人。由於一擊的威力較小，要以量取勝。

↑ 使用爲人熟悉的必殺技飛龍之拳。

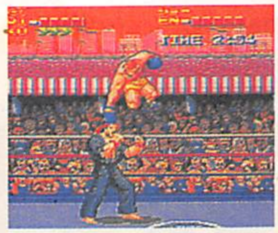
女拳法家

與男性拳法家的爆炸性風格不同的格鬥技。因爲易用，適合初學者。要靠大技來分勝負。

↑ 雖然是女性，但一樣會使飛龍之拳。

拳擊手

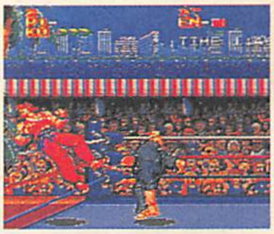
攻擊力在最高級數，一擊的威力很大。對於不能下段攻擊的弱點，要以攻擊力來克服。



↑ 拳拳的必殺技是這袋鼠拳。

空手道家

技的種類豐富，操作感亦接近拳法家。有不少花招，是種有趣的格鬥格。



↑ 空手道的必殺技有三角飛踢。

泰拳手

腳踢的威力是任何一種格鬥技都不能相比的。膝撞攻擊也有一擊必殺的威力。

↑ 泰拳的必殺技是飛膝撞。

武術家

技巧的種類多，是相當華麗的必殺技。除了拳擊和腳踢外還有多種投技，適合貪快的人。

↑ 武術的必殺技是旋風腳。

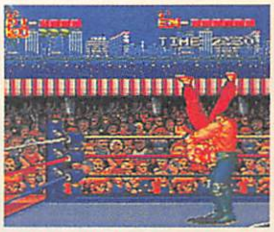
摔角手(大)

是美國式的筋肉型摔角手。力量與耐力都很驚人。感覺上是靠力量多於技巧。

↑ 頭鎖是這類型的必殺技。

摔角手(小)

是强壯型的摔角手。對腳踢與投技等任何一種技巧都精通，技巧種類亦豐富。



↑ 强壯型摔角手的必殺技是這膝踢。

由第一章。少林寺襲擊來看！

跟着我們就來看看遊戲正章的故事形式。故事形式是以章的形式構成，今次我們是會介到第 3 章爲止的攻略。第一章是由少林寺受到襲擊時開始。

↑今次的戰鬥是由龍飛修業的少林寺開始。

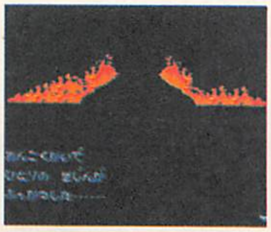
專家形式是……

在故事形式中若選擇使用專家形式 EXPERT，便會加上便用心眼系統所作的攻擊與防御練習。

↑ ECPERT 形式的戰鬥會是這樣子。

宿敵的復活

某一日，龍魔王 WHO'S WHO 由於暗黑界的魔力而蘇醒了。復活了的 WHO'S WHO 使用那強大的力量收下了新的月光衆爲手下，打算抹殺龍戰士，向着龍飛不在的少林寺襲擊。



↑在暗黑界中有一名魔神復活了。難道會是……

↓果然，復活了的是那個 WHO'S WHO。

→龍飛的師父很危險。

在途中出現的敵人

在途中出現的敵人中、嘍囉是很弱的對手。不過，由於中首腦般的敵人會有多人，所以是必須注意的。與中首腦的戰鬥是會一對一的進行。

→這傢伙是最多的嘍囉

→這一個可以投出刀子。

→也有拳擊手的嘍囉

→這一個是中首腦。

↓途中有很嘍囉出現，逐一打倒他們。

↑中首腦也會有多人出現。會變成一對一之戰。

是首腦的出現

把嘍囉打倒一邊前進，來到最後會有首腦鉄爪斯遜出現。這傢伙原本是游擊戰特種部隊的指揮官。會以敏捷的動作和强力的鉄爪爲武器戰鬥。

鐵爪斯遜

↑帶着面具的鐵爪斯遜。

↑首腦是鐵爪斯遜。會是一對一之戰。

↓鐵斯遜擅長的是連續攻擊。

↑連用必殺技，把鐵斯遜打倒。

向邁阿美前進

從敵人手中解放了少林寺後，救出了寺中的主持。不過，心眼之書和聖劍就被奪去了。龍飛爲了能奪回那些物件，出發往邁亞美的格鬥技大會。

↑把首腦打倒後，救出了寺院的主持。

↓不過，心眼之書和聖劍被奪去了。

→終於龍飛要出發了。

第二章 蘇醒的龍之牙出動

救了少林寺的龍飛，接受敵人所下的挑戰書，來到舉行格鬥技大會的邁亞美。這裏敵人的攻擊還不算太激烈。

↑龍飛爲了取回心眼之書和聖劍而來到美國。

色彩豐富的版面

和第一級相比，明暗度有很大分別的一版，背景亦很有美國的氣氛。非常熱鬧。

↑氣氛和第一章少林寺有很大分別。

在途中出現的敵人

嘍囉方面當然會有很多出現。這時候的嘍囉大多還是較弱的。中首腦級的敵人也有古利遜，列莎等出現。在戰鬥中要注意體力指標。

→也有這樣的嘍囉

→是泰拳的嘍囉。

→摔角手的嘍囉也有。

→是中首腦古利遜。

↓大量嘍囉出現，要逐一打倒的前進。

↑是中首腦的列莎。把她打倒便能和威拉相遇。

與威拉相遇

一邊把嘍囉打倒一邊前進，把中首腦列沙打倒後，會和龍戰士的同伴威拉會合。與威拉會合之後的龍飛，會在格鬥技世界選手權的預選大會中出場。

↑把列莎打倒後繼續前進……

↓偶上了威拉。要在預選會中出場。

→預選大會終於開始。

在預選大會中出場

在預選大會中龍飛的戰鬥對手有4人。全部都是强敵。這會是在擂台中一對一決勝負。JACK會使用武術，美妮會用拳法，哥撒則會使用摔角技，要使用配合各個選手的戰法來作戰。雖然是預選，但一樣不可大意的。

JACK

↑第一名對戰對手是這JACK

美妮

↑美妮是一名女拳法家

哥撒

↑第3名對手是這哥撒。

在大會中勝出！

↑若不能勝出便不能繼續下去。

變身了的首腦

第4名選手閃光在被打倒後會變身紅蓮的雅加拉。龍飛在這時亦會變身成龍戰士戰鬥。由於對方間中會使用金剛烈火掌的法力，要特別注意體力指標的剩餘數值才可。

伊達

↑第4名對手雖然是閃光……

↑正想爲戰勝而高興時，開始了變身。

變身成雅加拉

↑是龍之牙的戰士

↑雅加拉使用金剛烈火掌。是相當强力的技巧。

第三章 殺人格鬥

知道了紐約一個格鬥體育館正被龍之牙魔掌迫近的龍飛，以最快速度趕往體育館。龍飛能否拯救體育館呢？

↑今次是由邁亞美移到紐約戰鬥。

版面是個擂台

版面是由紐約的街道開始，一直前進到體育館之中。在體育館中的戰鬥當然是會在擂台上定勝負的。

↑也有在擂台上的戰鬥，連評判也會出現。

在途中出現的人物

在途中出現的敵人亦已變得更利害了。也有些是不能一擊打倒的。隱藏在四處的聖水，必定要取得。

→這傢伙的動作很敏捷。

→這是實力型的摔角手。

↑由於敵人隱藏在背後，要注意着前進。

↑這個姿勢是將要回轉敵擊的樣子。

↑這亞祖的拳頭很强烈，要在先制攻擊中打倒他。

在夏威夷相遇

把中首腦亞祖打倒後，會遇上龍戰士的同伴隼人。聽了隼了的話後，龍飛向體育館的老闆申請在錦標賽中出場。龍飛可以有什成積呢？

↑前面會有龍戰士的同伴隼人在等待着龍飛。

↑要在體育館的錦標賽中出場。

→體育館的錦標賽開始。

在錦標賽中出場

在體育館的錦標賽是要和 3 名選手對戰，伊達是空手道，班馬與體育館老闆會使摔角技。由於他們都是强者，若大意的話會受到很大的教訓。

伊達

↑伊達是位空手道專家。他是第一人

班馬

↑班馬是位筋肉型的摔角手。

體育館老闆

↑體育館老闆是位運用技巧的能手。

↓伊達會變身成龍之牙戰士。龍飛也會變身。

↑以各種攻擊奪去對手的體力。

老闆變身了

雖然是把第 3 人的體育館老闆打倒了，但體育館老闆卻變身成金剛的柏捷拉現出正體。果然體育館老闆是龍之牙的刺客。金剛柏捷拉有極高守備力，亦能使金剛劍來攻擊。把這傢伙打倒後可得回心眼之書。跟着是向第 4 章前進。

柏捷拉

↑這傢伙是體育館老闆的正體。

↑正以爲戰勝了體育館老闆時，他卻開始變身。

→龍飛也會變身來戰鬥！

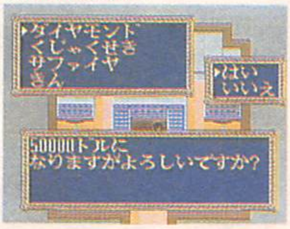
攻略

找尋5條聖鏈，把達所爾打倒！

對於道具的用法知與不知對攻略有很大不同

任何遊戲的攻略中，最重要的也會是錢和道具。在這遊戲的寶箱中，雖然有道具，卻沒有錢放着。而且道具的售出價亦很高。只要知道拾到的道具可以在那裏賣到好價錢，便能再不用擔心錢的問題去進行遊戲。

↓非常高價的寶石類。不過到底有什麼用呢？



是道具呀！

↑寶箱中有各式各樣的道具。

在那處的店中是賣什麼的呢？

武器中不單只有回復用和武器等必要的東西，也有些是只能賣掉金錢而毫無用途的。由於只有規定的店肯購入這些東西，賣掉不必要的東西、再裝備上更貴更强的武器與防具。

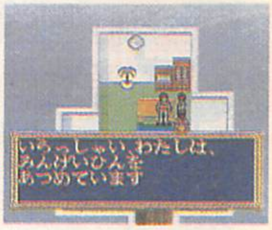
• 酒店

雖然這裏不是商店、卻能作體力回復與記錄SAVE。不過，在回復體力時是需要收錢的。

↑有點不像是酒店，不過的確很貴。

• 民藝品屋

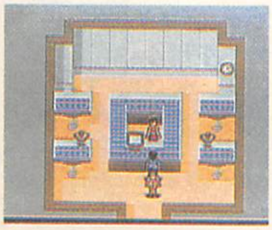
雖然在這裏出售的物品有很多都是沒有用的，但卻有幾件物品是必定要買的。



↑民藝品的售價很高，出售的店子也少。

• 寶石店

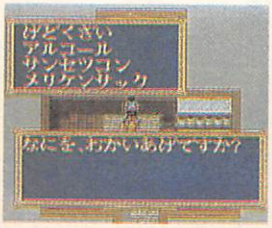
寶石是製作强力武器與防具所必要的道具。亦因爲是寶石、在買賣時都是很高價的。



↑在這裏買下寶石、在其它店變成利害的裝備。

• 防具店

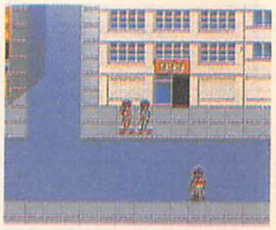
出售道武器、防具、回復系等道具的地方。會是遊戲中最經常到的地方。



↑武器、防具、回復道具等，什麼也有得賣的店。

• 999

在這種黑魔術店中也有槍類出售的。但不用法印是不能使用的。在世界各地都可找到。



↑門前寫着很大的999，但並不是用來報警的。

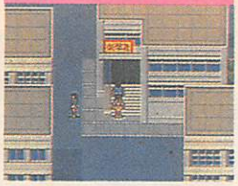
通往聖地5條聖鍵的到手方法

為了打倒在聖地的達所爾，就一定要收集5條聖鍵才可。今次，我們就把分散在世界中的5條聖鍵的所在地、以及到手的方法以詳細的流程圖作大攻略。

↑這傢伙是人類？怎看也難以想像…

↓雖然知道一定要到聖地…。但應該怎樣才好呢？

那裏是妖擊社



↑這裏就是八雲工作的地方妖擊社。

第1，第2之鍵 麥杜拉成了同伴。

第一鍵「聖劍」，是在OP的示範畫面中到手，故事亦是在香港的妖擊社開始。在這裏可聽到有關第2之鍵「香爐」在西藏的情報。在這時，一定要在妖擊社購下膠炸彈才可。武器與防具方面則未有買的必要。

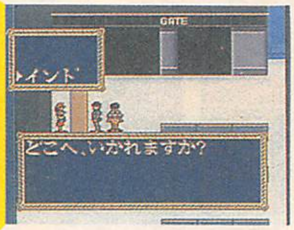
妖擊社

↑這裏有2個重要的道具出售。

冰棉

↑「…書」，是和攻略有關的書。

往西藏去



↑機票是一定要買的，但價格要4000之多。

僧院的牢屋

↑這個外國人就是買了香爐的人。

麥杜拉成為同伴

↑把話聽了後，破壞牢房麥杜拉會成為同伴。

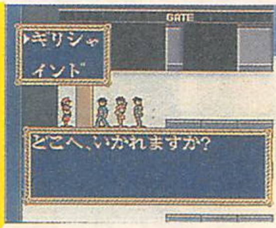
妖擊社

↑回到妖擊社，得到有關聖鍵的情報。

黃邸

↑黃小姐是妖擊社的負責人。

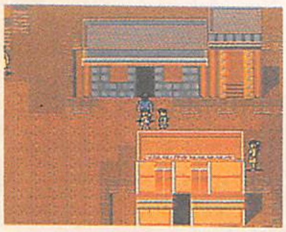
往希臘去



↑取得機票了。目的地是希臘

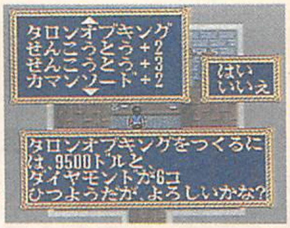
製作利害的武器・防具！

再向前走會有較貴較強的武器防具出售，但這個「三隻眼」中，是可以收集武器來製武器與防具的。大家可參考在下方的表。左方是道具的名稱，右方則是購入時必要的寶石名稱與金



↑這裏是可以把寶石與金制作強力裝備的店。

↓單是這裏就要30萬以上，貴…



威力很大

↑各裝備最多可以有＋3，威力很明顯。

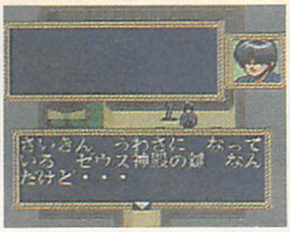
武器		頭部防具		身體防具		手部防具	
せんこうとう +2	せんりょくがん×3 +1000	ピスコンティ +2	金×3 +5500	デザイアー +2	ラピスラーズリ×3 +3500	カイザー +2	オニキス×3 +2500
せんこうとう +3	せんりょくがん×6 +4000	ピスコンティ +3	金×6 +9000	デザイアー +3	ラピスラーズリ×6 +7500	カイザー +3	オニキス×6 +6500
カマンソード +2	トルコ石×3 +3000	フェアリー +2	銀×3 +5000	プラサム +2	アラバスター×3 +4500	ジョーカー +2	ファイアンス×3 +1500
カマンソード +3	トルコ石×6 +7000	フェアリー +3	銀×6 +8500	プラサム +3	アラバスター×6 +8000	ジョーカー +3	ファイアンス×6 +6000

第 3 之鍵
希臘有很多神殿

第 3 之鍵是在希臘中。這裏雖然有流程圖可以看，但因爲有很多神殿是一定要到的，會花去不少時間。不過在迷宮中只需解謎而沒有首腦出現，所以要一邊升級一邊取得道具。

↑這是希臘的全地圖。只有靠人面鳥來渡過這些山。

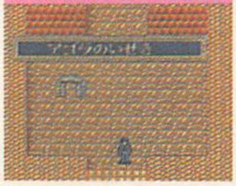
↓首先是收集情報。哈杜魯之鍵…



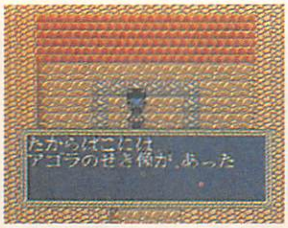
有了這個的話

↑來到展示了鍵的博物館，開出了條件。

廣場的遺跡



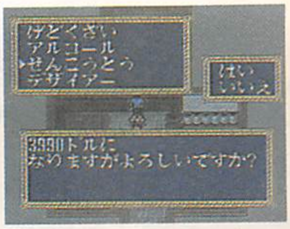
↑廣場之像是在廣場遺跡之中。



↑有了這個的話，就能得到哈杜魯之鍵。到外面去。

博物館

↑這樣就能進入宙斯神殿之內…

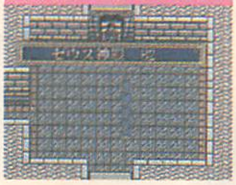


↑最好是裝備一些較強的武器。

往宙斯神殿

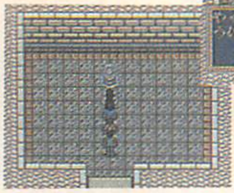
↑在雅典的宙斯神殿中央使用那鍵、門扉便會出現。

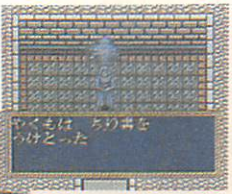
宙斯神殿



↑宙斯神殿的地下。不要放過任何寶箱。

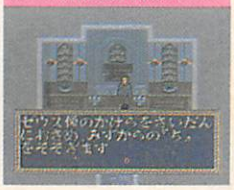
↓用膠炸彈把像破壞。





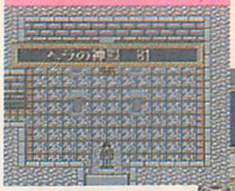
↑由宙斯之像取得了展示今後目標的「地理之書」。

誓之神殿



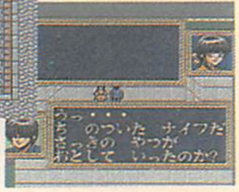
↑在奧林匹克的司祭家聽取情報。

希拉之神殿



↑按司祭的情報進入神殿…

↓和奇怪的男子談話後，掉下了一把刀子。

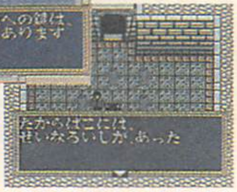


↑在希拉神殿的盡頭，有一個艾迪斯的空間。好像會通到什麼地方。

宙斯神殿 2

↑竟然是再來到宙斯神殿！

↓使用金星之護符來逃出迷宮。

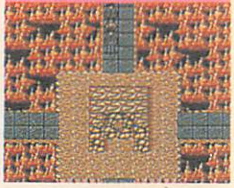


↑雅多斯山要用人面鳥之杖去。

天空神殿

↑越過亞波羅神殿，到達奧林匹斯山。

巴台衣神殿



↑在這巴台衣神殿的盡頭有聖槍。

流程表 希臘

1. 雅典・卡菲尼安 與男子談話取得情報
2. 雅典・廣場之遺跡 取得廣場之石像
3. 雅典・博物館 取得哈杜魯之鍵
4. 雅典・宙斯神殿 使用哈杜魯之鍵
5. 雅典・宙斯神殿 接觸宙斯之像
6. 雅典・宙斯神殿 用膠炸彈把像破壞。
7. 奧林匹亞・司祭的家 把宙斯之像的碎片交給司祭看
8. 奧林匹亞・誓之神殿 與男子談話
9. 奧林匹亞・誓之神殿 把碎片放在祭壇使用求生刀
10. 奧林匹亞・宙斯像的底座 放上宙斯的碎片。
11. 奧林匹亞・希拉之神殿 進入，越過艾迪斯到宙斯神殿
12. 雅多斯山・修道院 把聖石給僧長看，取得情報。
13. 迪非・瓦藝品店 買下梅多沙眼睛。
14. 迪非・卡斯達尼亞之泉。使用道具來飲下泉水。
15. 迪非・亞波羅神殿 把梅多沙的眼交託給社
16. 奧林匹斯山・梅多沙之像 使用梅多沙的眼
17. 天空神殿 取得了寶碧雅之鍵
18. 雅典・巴台衣神殿 接觸宙斯之像，取得聖槍。

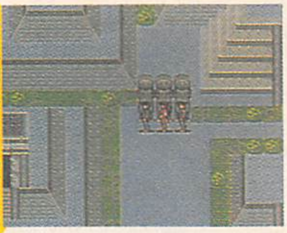
第 4, 第 5 之鍵 剩下的 2 個是在墨西哥

剩下的鍵，好像是在這墨西哥之中，雖然過程較短，但由於全部迷宮都是連接在一起，而且也有首腦出現，會顯得比希臘時辛苦。賣掉不必要的道具，裝備上較强的武器與防具。

↑在妖撃社取得了有關鍵的最新情報。

↑墨西哥就只有一個大鎭與一個遺跡羣。

充滿着金字塔



↑在迪奧根遺跡中、充滿着金字塔。

迪奧根的遺跡

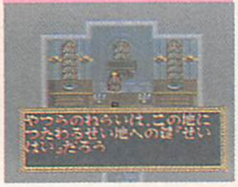
↓任何一個金字塔都很古怪

↑首先是在這遺跡羣中收集情報

地下建築

↑這位老伯不讓你到遺跡之中。

古達比寺院



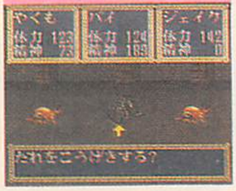
↑回到鎭上，各寺院的神父都受傷了…

由地下建築到奇捷哥度

↓在奇捷哥度的地下出來

↑老人死了、因此可進入遺跡了。

奇捷哥度



↑敵人亦變强了不少，要多加注意！

↓破壞石像是要用膠炸彈的

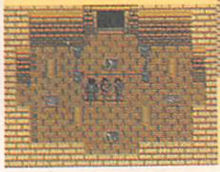
↑若在最初沒有買，使一定要先回香港才可…

太陽之金字塔

↑這個恐怖的東西似乎就是太陽之神…

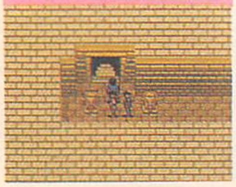
往月之金字塔

↓從這裏起來到不同的遺跡中



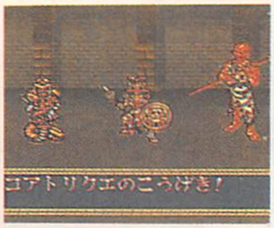
↑這裏的 3 人衆是首腦

月之金字塔



↑遺跡在地下是互相連接的。

↓最低也要有 LV18 左右，否則根本玩不下去。



↑這裏是 3 人衆。攻擊力都很强。用最大的魔法吧！

流程表 希臘

1. 迪奧根之遺跡・地下之建築　聽老人的說話
2. 墨西哥城・古達比寺院　和受傷的神父談話
3. 迪奧根之遺跡・地下之建築　去到奇捷哥度
4. 迪奧根之遺跡・奇捷哥度　把奇捷哥度之像破壞
5. 迪奧根之遺跡・太陽之金字塔　聽太陽之神的話
6. 迪奧根之遺跡・月之金字塔　與三人衆戰鬥。
7. 迪奧根之遺跡・月之金字塔　從寶箱取得聖杯

八雲是不死身 但是阿佩…

主角藤井八雲由於擁有不死身的身體、即使 HP 變成 0 也會漸漸回復。不過八雲以外的同伴，在 HP 變成 0 時便會死掉。經常注意並使用道具令人物不會死掉。

↓寶箱中都是回復系道具，收集。

寶箱

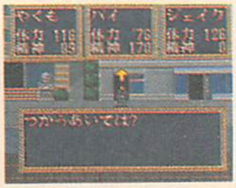
商店

↑儲夠了錢才進入迷宮

↓也會有敵人在被打倒時會遺下道具的

敵人掉下的

使用道具



↑八雲以外的人物要多些使用道具！

介紹一下日本的二手遊戲市場！

日本激安大作戰！

你是否經濟王就要看你的生意技倆！

←二手市場價目表。

←二手卡盒一樣可以玩。

再循環（RECYCLE）；這一個詞語的意思是把不用的或廢棄的東西再循環利用；目的是要節約資源及保護環境，我們的地球。

其實，這種做法是一種「節省」的美德；在遊戲業界的近五年來，都有很多的玩家都有進行如此的做法，即是二手 GAME 的買賣了，而且也有一些店鋪專門做二手市場的生意，日本也同樣地有這種的交易；玩家們如此便可以十分化算，又可以不用浪費不玩的卡盒。

經濟王：是一個源於日本的名詞，用於形容一個可以低價購入遊戲的人。

如果你是一個不想浪費的人；又或是一位注重資金利用的人，又甚至是以經濟為至上的人，就一定不會放過裏即將介紹的資金調達技術。

很多的朋友都會有一個問題，就是一些玩過的遊戲，但不想再玩，這時就不知如何是好，丟掉的話，又怕可惜，留起來又沒用，這情況下就要看看日本的人如何做了。

經濟技術

提早玩完遊戲及時再賣出！

第一招，就是要把握時機，為什麼？理由很簡單，如果時日過得久了，正所謂「過氣」了；遊戲的反應熱度減退了，自然便少了人想買，這時候價便一定不會高；因此如果在新 GAME 仍是「新鮮熱辣」時，用短時期把遊戲玩完，或是玩夠，然後立即出售，這時仍然有很多人想買，價錢就可以好。

尤其是角色遊戲的 RPG，由於可以很快玩完，而且重玩性不很高，所以在發售日之後大概一星期，便可以在二手市場中找到平宜貨，這也不失為一個好的方法，無論是玩完想賣的，又或是未玩而想買的，相方也會有好處；如此經濟的做法是最合理的。

三思才買

發售的當日，有些人將會急不及待的買，也有一些人專在二手店中才買，由於 RPG 的重玩性較低吧？

「FF4」或「浪漫戰史」都是超級受人歡迎的遊戲 RPG，初發售之後的時間卻是入貨時機。

及早玩完

●格言● 只是小睡，足可以致命

經濟技術

看準一些產量不高的遊戲

跟着下要說的方法是基於一個原理：「物以罕爲貴」，因此一些發售的生產總數不很多的遊戲，（換句話說，一些生產量少的遊戲），這類遊戲也是可以賣得很好的價錢，尤其是一些好玩的遊戲就更加了；此外還有一個理由支持這高價的，就是出品的公司不會出第二再版，第三再版等，玩者數量多，但貨品少；便會價高者得。這些遊戲在二手市場中只可以用來賣，才符合經濟原則，所以這種遊戲是不能忽視的。

←這個「月面戰爭」會售至一萬日元的高價。

●格言●

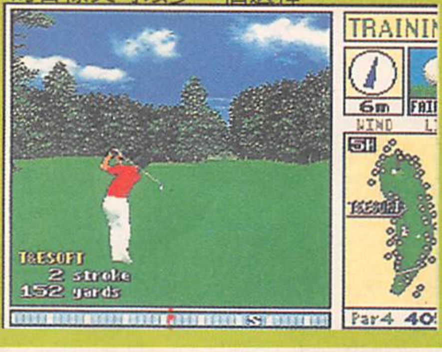
由於再版延遲，價值高了

經濟技術

高年齡層向的遊戲也是目標

枱上遊戲，SPORT 遊戲，多人玩的遊戲，這一類的形式，都屬於是可以玩很多次的遊戲；而且售賣對象是高年齡層；又不會如 RPG 般，玩了一次後，再後的價值便會低了；所以這一些遊戲是較爲有耐力的，在二手市場也稍爲少見。如果有二手貨，價錢也不會太平。

各位一定可以明白到這點的，搜羅的目標又可以多一個選擇。



←有名的高爾夫球遊戲。

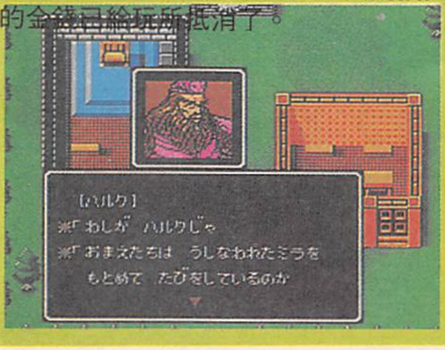
●格言●

可以進行家庭式玩樂遊戲

經濟技術

系列式作品有新作推出時

接下來又要拿一句俗語來解說，正所謂「睇戲睇全套，結局要知道。」意思可以引伸爲不可以半途中斷，要由頭到尾都看過，讀過，又或是玩過。由於這一種的系列遊戲，感覺新鮮獨特，有一種玩不完的效果，因此也是搶手的原因。而且一般性來說，系列性的遊戲二手價錢是較普通的爲高；所以如果能在新出的時候，提早玩完，之後立即售出，就可以差不多有賺冇蝕，因爲損失的金錢已給玩所抵消了。



←系列式的得意作。

●格言●

兄弟作多數都有固定的追求者

經濟技術

和買時的一模一樣！

最後的一項技術，便是當有需要出售的遊戲，最好是能夠保持原狀，即是說買了後，玩完，整個遊戲產品都要原封不動，包括外表的盒子，說明書，卡盒，甚至那張提醒人的紙條，或是包着卡盒的膠袋。因爲如果這樣做便可以賣得更加高價了；這理應是一個普通人有的常識，當然對卡盒差不多裏外都和新的無有差別，那麼唯一的缺陷便祇有是因爲二手，上一手給人玩過的，所以有足夠理由給好的價錢。

←如新的一般，是高價的先決條件。

●格言●

只得一個卡盒，會變得平價

這裏讓大家認識一下所謂的激安王

經濟 GRAPH (圖表)，就是如下方所示的一幅立體形圖表，各位不妨先看一看；其實，在二手的市場之中，這一個表十分之重要，重要到各位讀者都不可能想像得到；不信？下列的解釋便有所交待。

表中可以知道，有三個的遊戲：FINAL FANTASY， PILOT WING，及日本將棋遊戲。表內顯示出這三個遊戲在近二年之中的二手市場情況，大家可以很淸楚地看出，那時高峯期，那時是低下期，價格及售賣個數都詳細地列出；如果可以有效地，積極地利用這個表，掌握其中的內容，用筆記節錄重點，便可以收到最高的效果。

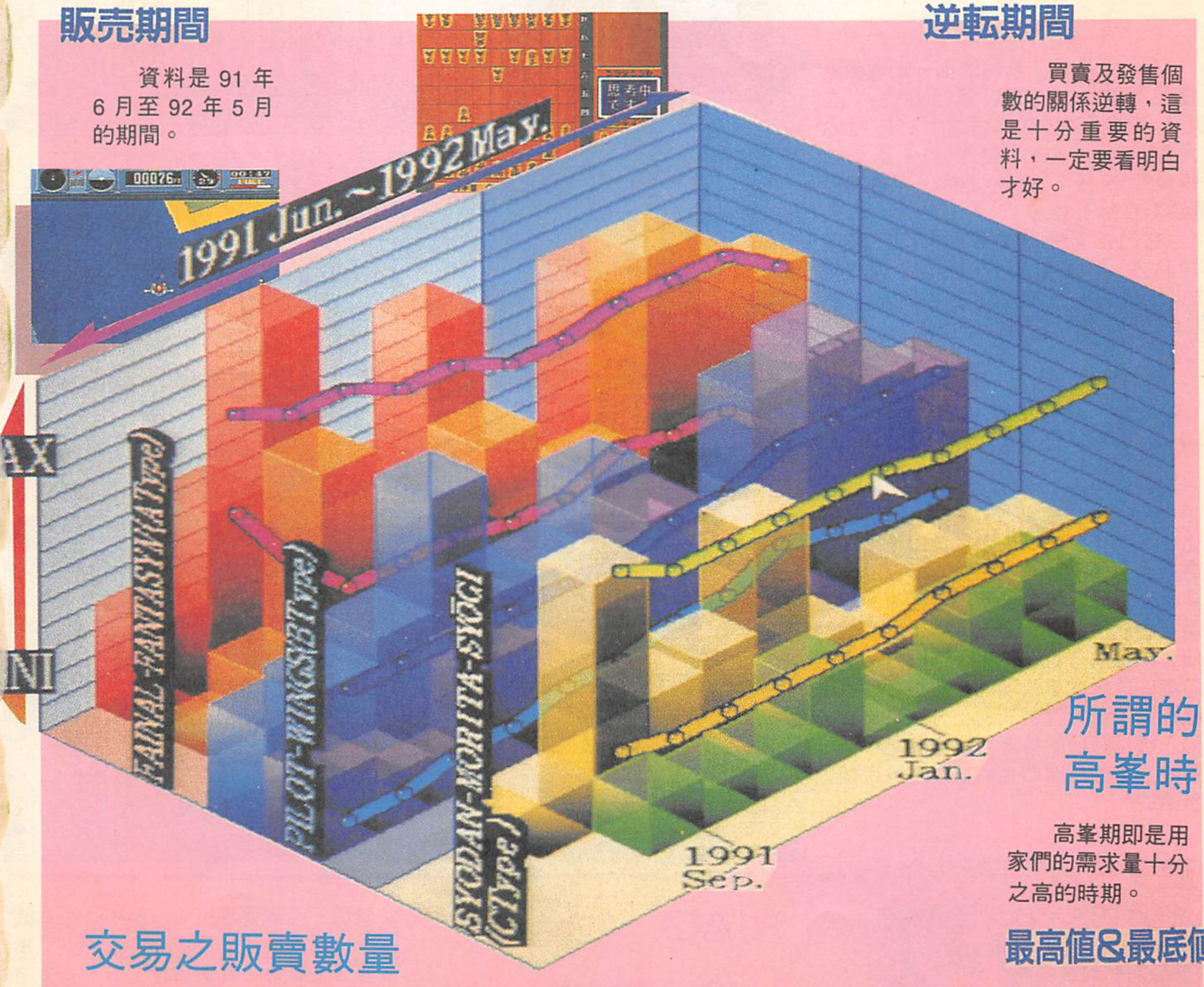
至於圖表的各種表示方法，都在下方詳細列出。當明白到其中的奧妙時，就可以推測到何時是最佳的二手交易時間。

販売期間

資料是 91 年 6 月至 92 年 5 月的期間。

逆転期間

買賣及發售個數的關係逆轉，這是十分重要的資料，一定要看明白才好。



所謂的高峯時

高峯期即是用家們的需求量十分之高的時期。

交易之販賣數量

圖表中每遊戲都有 2 條柱，裏面一條表示新作及二手的發售量，外面的柱表示玩家的買賣個數變換。

交易之買賣價

深色的線代表二手卡盒的出售價，淺色的一條是玩家的交易價。

最高值&最底值

一年之中有最高的價值，也有最低的價值，圖表顯示出這走勢，能善用此表便人無往而不利。

兔子型

逃避初時的高價

有一個寓言，無論誰都一定會聽過「龜兎賽跑」，意思是「驕兵必敗」；在 SFG (超任)的遊戲種類之中，有 RPG (角色遊戲)， ACT (動作性)，及 SLG (模擬性)三種；這是主要的，還有其他的種類在此不談。

它們主要的特點分別，可以歸爲「快熱」形及「慢熱形」2 種，正所謂起得快，跌得快，有些遊戲在新推後不久，二手市場就已有很多貨賣！

二手的後期購入

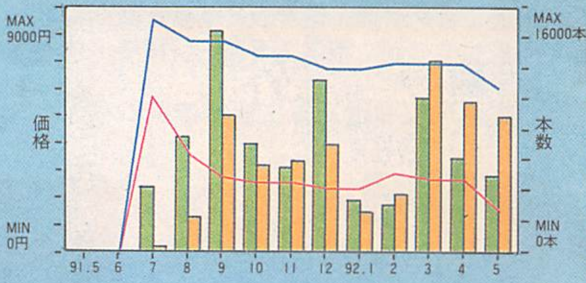
RECYCLE 店的貨品，越早推出，價格也會越高，因爲推出後不久，有些人只會爲了一看 ENGING，又或者是目的只在爆機；所以這些人一玩完這遊戲之後，卡盒便沒有用；這時他們便會出售這卡盒去二手店；而通常這些遊戲的再玩價值較爲低，所以才有這一種玩像，這類遊戲我們都會稱之爲兔子形，因爲初期的售賣情況十分之可觀，各位二手的玩家們也多是以這種遊戲爲目標的。

這也是受歡迎的遊戲的命運

*綠色是發售個數，橙色是交易個數，藍線是售價，紅線是買價。

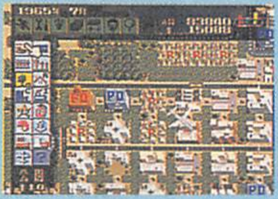
SAMPLE DATA❶ 最後夢幻　第四代

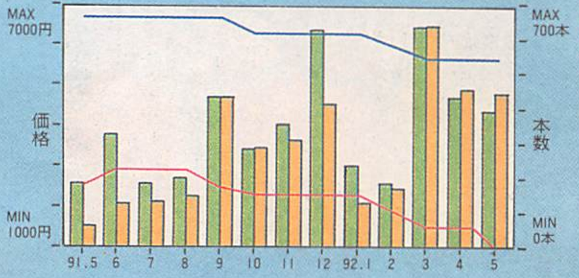
SOFTWARE 公司
1991年7月19日発売
定価　8,800円



SAMPLE DATA❷ SIM CITY

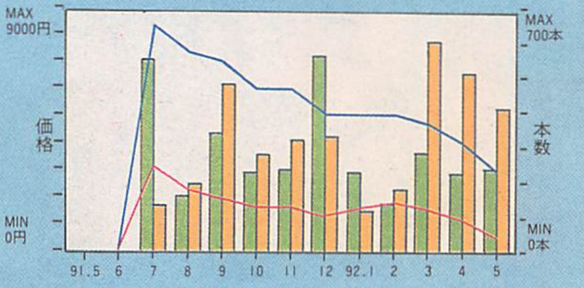
任天堂
1991年4月26日発売
定価　8,000円(込)





SAMPLE DATA❸ 機動戰士　F91

BANDI 公司
1991年7月6日発売
定価　9,500円



激安SHOP紹介❶

JAG

在日本全國的 RECYCLE 店(即是二手遊戲店)是有一個聯盟的，加盟的舖子有 1000 所之多！名字叫 JAG，即是 JAPAN TV GAME 協會是也；這是一個有組織的會，絕對不會壓窄玩家的金錢，即是賤價買入，貴價賣出；完全公道，其實香港也有這些十分公平的店子；但如果效法日本的這種做法，用合理價來買賣，就更加好。因爲一定可以使到玩家增多，又不怕浪費，整體上的經濟長好，自然帶動這方面的繁榮。最後一提的是日本的 JAG，共有 7 社參加，所以陣容很大。

百變型

發售後突變低價

同樣也是「龜兔賽跑」的故事；另一類型的遊戲是慢熱型的，銷量可以在後半期追上快熱的遊戲。通常這類都是有延續的趣味性存在，例如一些較爲深的遊戲，對象年齡層比較高的。

遊戲性質多數是運動性的，又或是枱上遊戲， SLG 也有時屬於這類；特性是可以玩得很長時間，重玩時也一樣的有趣，不會沉悶，而且二手的價值比較穩定，不會波動太大。

要逃避高價時期

售出的市場，最好的高峯時期，是年末至三月之間。由於這段時間是二手交易市場中需求貨品最大的時間，所以售價自然偏高了些。

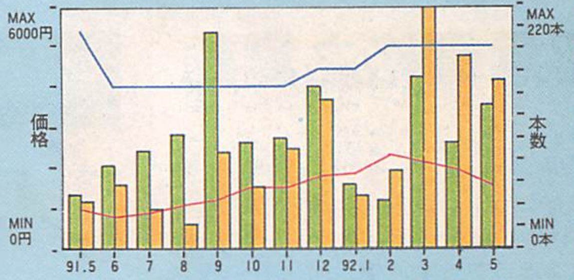
此外，在初初推出的期間，又或是需求高峯期間，由於這種時間之內，市場達到了飽和，又要再看準下一次需求高峯期是何時，在此之前，就是購入的大好良機，因照圖片看，此時的價格非常之便宜，肯定買得過；以上並不是教如何「抄」二手卡盒，只是在提供一些手段去節省金錢吧了。

沒有「後勁」的遊戲？

*綠色是發售個數，橙色是交易個數，藍線是售價，紅線是買價。

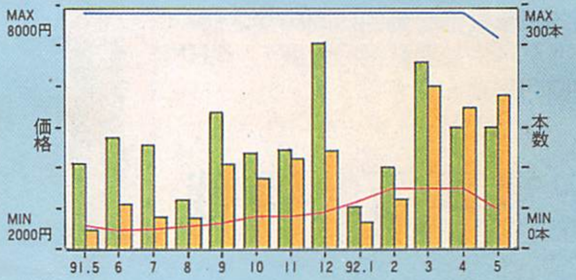
SAMPLE DATA① PILOT WING

任天堂
1990年12月21日発売
定価　8,000円(込)



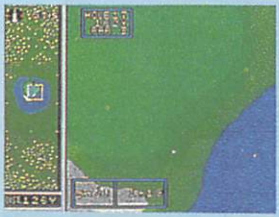
SAMPLE DATA② 高爾夫球

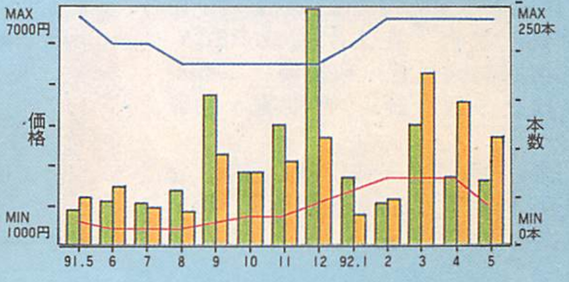
T&Eソフト
1991年4月5日発売
定価　9,800円



SAMPLE DATA③ 尾崎之高爾夫球

ＨＡＬ研究所
1991年2月23日発売
定価　8,900円(込)





激安SHOP紹介②

JAG 的變異店　變色龍俱樂部

JAG 的事務局在日本全國共有二百四十間的連鎖店。生意手法，是以 6 對 4 的比例收購及出售二手的遊戲，所以有很多的新作吸納在此；但通常人們不會稱這種店子爲二手店，而是叫它爲「任天店商店」。

雖說連銷店是日本及東海地方的中心，但關東，北海道等的地區也是在有增無減。

參加 JAG 的，以 6 對 4 算形式的新品也十分之多；有可能在今後，會有一些店子同時有新品及二手貨！

●TYPE C●
地藏型

任何風雨也可以不理！

留意價格之變動

所謂的地藏型，是以日本的一種佛像來命名的；由於日本的地藏像是放於野外地方，經常受到風吹雨打，所以給人一種百折不撓的感覺；所以這一種遊戲是長期地受到玩家所歡迎，也因此長期的出售個數都非常之良好；由於這一類的卡盒的出售個數，二手的折扣；與及二手市場的需求量，全部可以達到一致性的平衡價格變動的傾向相當之低。

還有，由於受歡迎的程度，所以是其定期的保證。

留意再版的遊戲

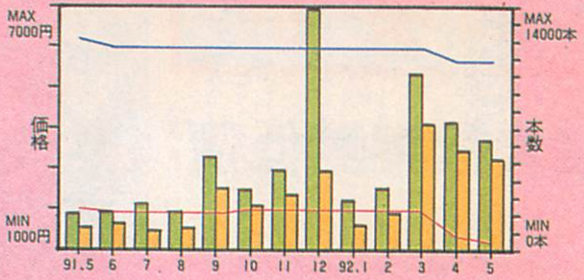
正如以上述及，遊戲的價值十分之安定，所以攻略法是採用正路的「正攻法」，即是最普通的方法，在高價時期出售，在非高價時期賣出。

因爲卡盒全體性的價格變動幾乎可以說得上是冇，在二手店或 RECYCLE 店中無論是買，或是賣，二者都沒有損失，正所謂「一家便宜，兩家着」。

唯一的問題是一些例外的遊戲，它們雖是「地藏型」，但卻個數稀少，因而很易造成搶購的問題。

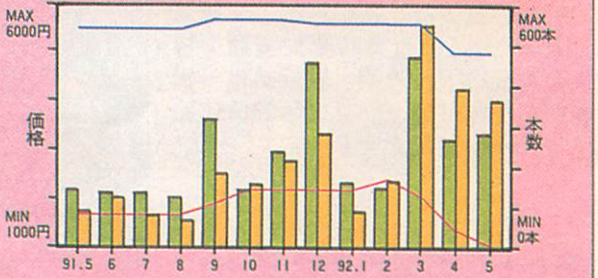
SAMPLE DATA① 超級孖寶兄弟世界

任天堂
1990年11月21日発売
定価 8,000円(込)



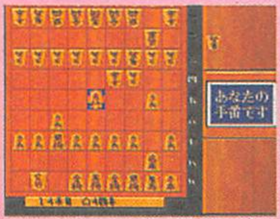
SAMPLE DATA② F-ZERO

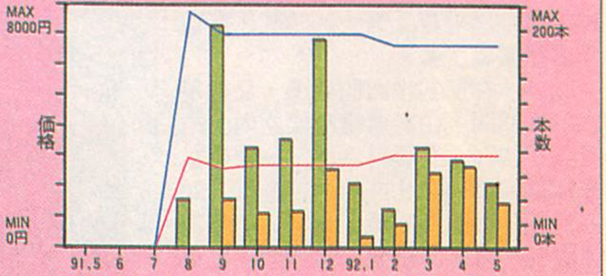
任天堂
1990年11月21日発売
定価 7,000円(込)



SAMPLE DATA③ 初段 森田将棋

世達公司
1991年 8 月26日発売
定価 8,800円(込)





＊綠色是發售個數，橙色是交易個數，藍線是售價，紅線是買價。

最後之話

最後的話，終於都要說了，所有的玩家都會有一個共同目標，就是以經濟爲主，以最少的金錢，但卻又可以玩到最多的卡盒，是最好的，但有一點要提防的，就是小心在這過程之中，因小失大，因爲策略始終是策略，如果一成不變，很容易走火入魔，反招致倒效果，所以不必要太介意！

←七月十四日的繪圖遊戲。

遊戲業界的 45 件學識

學識，一般是指在學問，技藝上的高深知識。是一些受人尊敬的知識。現在大家都可以學到了！

只要是眞正遊戲迷都會有興趣知道的…

由最古老的電視遊戲「SPACE WAR」發表到現在已經是 34 年。期間，電視遊戲業界就和遊戲的進化一起以破壞的速度在　成長。在這個發展的過程中，有不少由持有電視遊戲人交織成的故事。另外，蓄存下來的知識亦很利害。

今次我們的焦點是在後者，總之就是在知識的方面。這些流傳下來的知識可以叫做學識，是一些知了比不知要好的東西。在酒席(孩子是飲菓汁)等公開，可以令人另眼相看的知識就是學識。

學識亦分爲很多類。有些說了出來可能會帶來生命危險的，當然我們今次並不打算和大家研究這些。今次我們收集了很多和家庭遊戲機有關的學識。

這樣，各位都可以成爲一名專家了。

在這裏也有學識

↑任何時候都不離身的控制器也有學識的。只要是由人做出來的東西自然會藏着學識。

在那裏也有學識

↑這堆亂放的東西也有學識的。你知道嗎？

學識的效能

在學識的世界中除了要有投入與研究的心外，亦要利用公開學識的機會與同伴交流。不過亦無須故意用作話題的。心血來潮時，什麼好的事情也會變得有興趣了。

經驗者的話
東京都　內沢裕一先生

(推定年齡 22 歲)
獲得學識後，人生好像更有希望。

獲得學識前

↑獲得學識之前就像死魚般橫放，這種樣子倒不如死了算數…

獲得學識後

↑獲得學識後，因爲有了自傲的事，生存也有了意義。

知道很多學識的人與無知的扮嘢人仕。他們之間的差別很大。現在，我們就來擧出一名青年在學到學識前後的例子。看來學識的威力的確很大。

得到學識絕對會是一件好事！

硬件編 HARD

1 任天堂的 1 點是長方形

家庭用遊戲機的全部遊戲，都是用稱為 DOT 的四角型小點集成的畫面畫出來的。這種 DOT 的大小，橫直比率是各遊戲機都有分別的。任天堂 FAMICOM 是用 15 × 16 單元(DOT 的一格分單位)的近似正方形，是縱長的長方形。PC Engine 亦同樣是縱長的長方形，至於 MD 則是正方形。

細心的看是長方形

↑任天堂畫面照片的特寫。仔細的看會看到是長方形。

2 印度的任天堂名字叫做「武士」。

在日本是任天堂 FAMICOM，在美國是 NES。但在印度呢？想不到是稱為武士「SAMURAI」。價格方面是 3500 印度盧布。在日本來說，就等於是把一架任天堂 30 萬日元以上出售。所以，這亦成了只有是有錢人的孩子才能買的東西。外表是 NEC 版的樣子(或是香港的灰機)，正面的左上有一個「SAMURAI」的標誌。出售的軟件，都是「孖寶兄弟」與「超級電單車」等動作遊戲。因為價格過高，在印度好像也有「SAMURAI」的偽裝貨。不知道在印度推出的 SFC 又會是什麼名字呢？

在印度是英文

↑「SAMURAI」的傳單。背後是印度人的照片。

3 電視輸入方式令畫質下降

在超任 SFC、MD、PCEngine 都是附有影像 VIDEO 輸出端子與專用接線的。若是把這種影像輸出方式的遊戲機直接連接上螢幕 MONITOR 去玩，。倒不如先把遊戲機接上錄影機、再從錄影機接到 MONITOR，這樣做的畫質會較美。畫質變美了的話，可能連成績也會有所提高。

這個組合較好

↑就這樣先接上錄影機再接回螢幕。

4 在 PCEngine 體內的蜜蜂

若把 PCEngine 的蓋打開，會發現裏面有 HUDSON 的 標誌。在日本電氣 HE 的機體內有 HUDSON 的標誌，是多麼有趣呢？日本電氣 HE 和 HUDSON 的確是在不同地方都有合作。不過，這並不是叫大家隨便把 PCEngine 分解。一般人分解的話是不能再安裝起來的。知道嗎？

是 HUDSON 的蜜蜂

↑蜜蜂標誌。這是 HUDSON 社長在當漫畫家的助理時所作的。

5 MEGA-CD 的音量計相反了。

這是控掣畫面

↑雖然照片裏表達不到，但 R 和 L 聲音是相反的。

開動 MEGA-CD，按下開始掣後會出現控掣畫面。而在這控制畫面中會有 L(左)、R(右)的水平指標。但想不到初期型的 MEGA-CD 中，L 是表示着 R 的音，R 中卻表示着 L 的音量。雖然表示是相反了，但其它一切卻沒有異常。到現在推出的 MEGA-CD，這缺點已經修好了。

6 任天堂與 GAMEBOY 的耐久度

試過自己的 GAMEBOY 從枱上掉下來的經驗嗎？若只是從枱上掉下來，基本上是不會壞的。當然運氣不好時又另當別論……。任天堂公司對 SFC、FAMICOM、GAMEBOY 等進行了耐久測 試，各遊戲機在製作上都是能抵受相當衝擊的。只要你不是故意的去打、拋，或是用大象踏過，是不用擔心會損壞的。至於能抵受多少 kg，雖然沒有具體的數字，但耐久度是會按照用家的年齡層設定的。即使女孩子整個人踏上去亦不緊要。

↑雖然說輕輕踏上亦不緊要，但我一定不會這樣做。

7 磁碟系統的聲音較好。

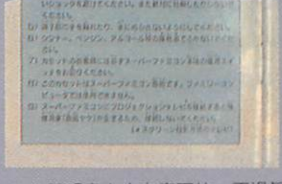
各位是否覺得，任天堂的磁碟系統是比任天堂遊戲的音色較好呢？事實上，磁碟系統的「撒爾達之傳說」與「林克冒險」音色較好，是因為磁碟系統內部的音源芯片。就是託這音源芯片的福，才會有那麼好的聲音。真是多謝這塊芯片了。有好的音樂玩起來亦可以更投入。

停下了的磁碟系統

↑最近已很少軟件推出的磁碟系統。加油吧。

8 接上投影機會傷害畫面。

你也不想弄壞畫面吧



↑說明書上也有寫下的。不過真想在大畫面玩。

一種可以在大畫面看電視的投影機。這是種如電影般在螢幕上看投影方式的電視。購入了投影電視 PROJECTOR TV 的話，可以在大畫面玩遊戲，但若在投影電視上連接遊戲機的話，是會在畫面上留下殘像的。不過、畫 1，2 小時是不成問題的。

9 HU 卡會燒掉本體的保險絲

超級任天堂 SFC 和 MD 的盒帶，是不會有插錯帶的情況發生的。不過 PCEngine 的 HU 卡即使是相反了仍是可插入去的。在正面是會有圖片的，而且也可看到端子，所以相信是不會弄錯的。不過，萬一你有一日插錯帶，而且連電源亦輸入，閣下 PCEngine 本體的保險絲會燒掉，不能正常操作。所以絕對不能把 HU 卡插錯。如果保險絲燒掉，不要想着由自己修理，還是交到買機的店子吧。無聊的話可以嘗試插錯 HU 卡方向，不過修理費我們是不會負責的。

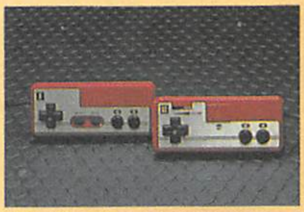
弄壞了也不知

↑雖然相信不會有人弄錯的了…再注意一下吧！

10 初期型任天堂的按掣是四角形

想不到初期型的任天堂控掣器的 A、 B 掣是四角型的控掣。而且還是軟膠製的掣。由於有時在按下掣後會回復不到而做成不便，所以現在使用的都變更成圓型硬膠製的東西。任天堂 FAMICOM 在推出初期由於是沒有連射掣一類的東西，按掣的消耗程度會很大。若是把四角型掣的任天堂保存到現在，相信已升值不少了。

現在的控掣器



↑現在任天堂按掣全部是這類型。四角型掣已不再看到了。

11 超級任天堂的按掣顏色是紅色

超級任天堂 SFC 中控掣器的 A、 B、 X、 Y 各掣，都是以不同顏色分辨的。顏色是紅、黃、藍、綠。不過，在 SFC 發表時的試作品，按掣的色是全部紅色的。不過，爲何發表時是全部紅色呢，這是因爲要在推出時給人一點意外，這是爲了令我們對超任留下印象。的確是任天堂公司，會利用任何機會。

這個是試作品

↑發表時的試作品。全部掣都採用紅色亦算好看。

12 GAMEBOY 的 DMG 是…

相信各位在 GAMEBOY 的包裝，說明書，盒帶上都會看到型號的「DMG — ● ● ●」的 DMG 3 字。 DMG 其實是點矩陣遊戲 DOT MARTIX GAME 的略語，簡單來說是用點構成的遊戲。順帶一提，SFC 的型號是「SHVC — ●●●」。

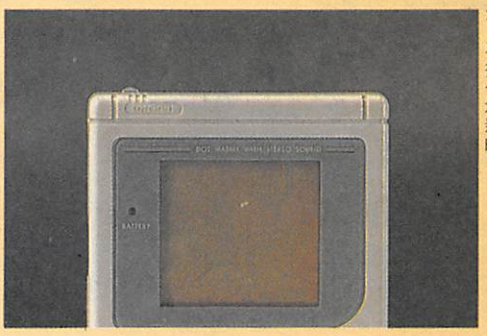
用點構成的遊戲。

↑某一個 GAMEBOY 遊戲的說明書。這裏也有 DMG 3 字。全部 GAMEBOY 作品都有這字的，留意一下吧。

13 液晶營幕的壽命是 50000 小時以上

在 GAMEBOY 與 GAME GEAR 等携帶用遊戲機所使用的液晶體螢幕，液晶是會有自己壽命的。 GAMEBOY 的話可以用 50000 小時以上亦可。若以 1 日 10 小時計算也有 5000 日，亦即是可以玩上 13 年了……。至於 GAME GEAR 與 LYNX 等使用的壽命是和螢光灯相同，是由螢幕開關的次數來決定。一般在 8000 次以上都可以，若 1 日開關 10 次，亦可玩 2 年以上。而且亦可更換，所以基本上是可以安心的。

液晶的壽命很長



←當液晶的壽命盡時，液晶的顏色會變淡。要換一塊新的。

14 內部速度是那一架最快？

超級任天堂 SFC 與 MD 和 PCEngine。內部處理速度最快的機體是那一架呢？答案是 PCEngine，然後是 MD，最後是 SFC。總之，當同樣的計算要重復多次時，PCEngine 是會最快的。不過在玩一般遊戲時是不會發覺的。那種差別亦未致做成障礙……

15 超級任天堂的簡稱是 SFC 和 SFX

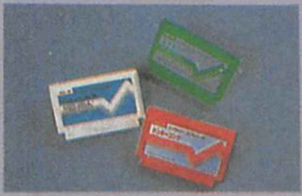
雖然超級任天堂的簡稱是叫 SFC，但這只是一般稱呼。這是把 SUPER 的 S.FAMILY 的 F 和 COMPUTER 的 C 這些英文字母組合而成，好處是大家易明。不過，亦有時超任是會稱爲 SFX 的。這又是什麼意思呢？事實上， SFX 是任天堂公司超級任天堂的開發略稱 CODE NAME。而開發工具都是稱爲 SFX 開發工具的。順帶一提任天堂的開發代號是 HVC。一般行內人仕都會用 SFX 這代號的。以後閣下亦可以稱超任爲 SFX，顯得自己有料。

16 GENESIS 比 MD 重。

MD 和 GENESIS（美國版 MD）若相比重量，想不到會是 GENEIS 比 MD 重很多。 MD 和 GENESIS 在外表很相似，機能亦是一樣的。事實這是因爲在 GENESIS 內部中有一塊用來覆蓋基盤的鐵板。這鐵板亦作用亦知道了是用來封住由基盤放出的電磁波的。在美國是有規定必須把電磁波封住的。在日本也有 VCCI（情報處理裝置等電波障害自主規制協議會）這種和電磁波有關協會。適合這協會標準的商品上會附有 VCCI 的記號。超任就有着這記號了。

17 這些是第一號軟件。

任天堂 FAMICOM 軟件的第一作是在 1983 年 7 月 15 日推出的「金剛 DONKEY KONG」、「金剛 Jr.」、「大力水手」。PCEngine 的 CD-ROM2 軟件第一作是 1988 年 12 月 4 日推出的 HUDSON 「FIGHTING STREET」、「小村範子 NO・RI・KO」。較爲意外的是電池記憶系統的第一作，是 SETA 的「森田將棋」。



↑如果還記這些軟件的話，相信一定是玩了很久遊戲機的了。當時是和任天堂主機同時推出的。

電池記憶系統

↑雖然是香港人不玩到的遊戲，但這的確是第一盒有電池記憶的盒帶。

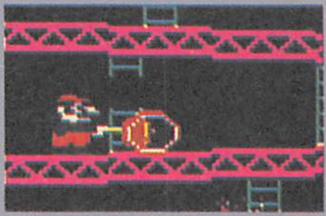
CD-ROM 2

↑ PCEngine 的 CD-ROM 第一作是這 2 個。偶像作品在最初出現，會感到有點意外嗎？

18 那些人物的處女作

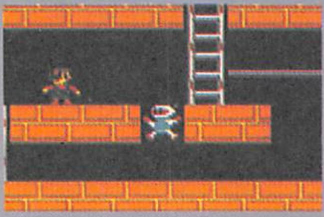
一些在現時已經爲人熟悉的遊戲人物，我們把他們意外的處女作介紹一下。首先，是孖寶兄弟的瑪利奧。這要追溯至街機版的「金剛」。負責救出被金剛捉去的女孩子，這就是瑪利奧最初的角色。跟着，爆彈人的處女作是「LOAD RUNNER」。在這遊戲中，爆彈人是以敵人的身份登場的。掉下洞穴時的樣子非常可愛。

馬利奧



↑瑪利奧的處女作拿着大錘。

爆彈人

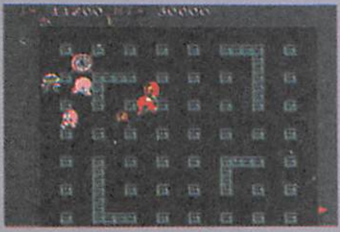


↑爆彈人初次登場時是位敵人。

19 NAMCO 的軟件號怪很怪

各位還記得由 NAMCO 推出的任天堂 FAMICOM 推出數目順序嗎？雖然數字是由 1 到 18，但 7 號的「杜亞之塔」和 8 號「轉移人」的發售順序是相反的。這是因爲「杜亞之塔」的推出比當初預定的遲了才會發生這種事。結果，要修正也沒有時間了。

有點可疑



↑在任天堂初期受歡迎的「轉移人」。這種畫面現在當然不算什麼了。

20 STG 遊戲叫做 STG？

相信遊戲名一般都會有各種簡稱，但「STRIKE・GUNNER」這遊戲卻把射擊遊戲的簡稱 STG 相反地用作遊戲名。這遊戲的簡稱稱也是叫 STG……

↑就是這樣，STG 的文字，比標題還要顯眼。

21 在 CD-ROM 軟件塗上保護膜後？

在 CD 上塗上保護膜可以減少音色流失。不過，在 CD-ROM 軟件上塗上保護膜又會怎樣呢？答案是在 CD-ROM 軟件加上保護膜，可以有減少 ERROR 的效果。

↑這是用來減低 CD 雜音的保護膜。

22 THUNDER FORCE Ⅱ MD 的聲是軍人的？

GOOD LUCK！

↑在「THUNDER FORCE Ⅱ MD」OP 中，會聽到一聲男性聲音的「GOOD LUCK!」

在「THUNDER FORCE Ⅱ MD」中，開始時會有一句男性說出的英語。那聲音很像軍人說出的，而且 TECHNO SOFT 是很接近佐世保美軍基地，所以我們調查過這是否眞正軍人說的。遺憾的是那句話並非是軍人所說，只是一位英文先生傑作。雖然如此，的確是說得很好。

23 「鋼鐵帝國」主角機的名字來源

可聽到搖滾樂！？

↑這架就是文中所提及的「鋼鐵帝國」主角機。這是個橫卷軸的射擊遊戲。

MD 的「鋼鐵帝國」，主角機是有 2 種可以選擇的。其中之一西比羅號的名字、是取自一隊搖滾樂隊 LED ZEPPELIN 的。完全是開發者個人的趣味。在這遊戲，其它各種登場人物的名字似乎也是取自開發者喜歡的搖滾樂隊的。推斷出處會否也是一種樂趣？

24 這是前所未聞的珍貴盒帶！

雖然世間上有着各式各樣古怪的軟件，但以盒帶形式來說最珍奇的盒帶，是任天堂 FAMICOM 的「沙羅曼蛇」。這盒帶竟然是透明的。一種可以把盒帶內部 ROM 與基板都看到的設計。而這種透明盒帶亦只有出過這一次。眞正是前所未聞，空前絕後的盒帶。

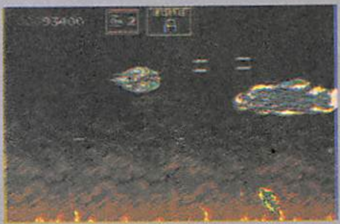
通透的盒帶！

↑這是透明盒帶「沙羅曼蛇」。的確連內部的 ROM 也可以看清楚。所以可安心了嗎？

25 「DARIUS」駕駛員

在 TAITO 的射擊遊戲「DARIUS」系列中登場的駕駛員，叫寶哥和迪雅。在這名字中其實是隱藏着一些祕密的。把 TAITO CORP 相反的讀會是 PROCO， TIAT。總之，就是變成了寶哥與迪雅(譯音)。這種用名字來玩的地方四處可見。

寶哥與迪雅



↑「DARIUS Ⅱ」的遊戲畫面。順帶一提， DARIUS 這名字也是取自一本小說的。

26 以 HU 卡的黑色部份可知道容量

傳說的黑色部份…

↑並排來看就能發現分別。以這個黑色部份就能知道容量。範圍越大容量越高。

PCEngine 的 HU 卡在表面有一個黑色部份。這部份會隨着軟件不同，在面積上有微妙分別。這面積是以那軟件容量的比例變大變小的。總之，黑色部份面積越大，就是容量越大的遊戲。對於一些未看過的遊戲，一般都可以用這方法判斷是什麼貨色。

27 用繩穿上 KONAMI 的盒帶。

方便存放的小孔

↑在盒帶上的小孔，相信很少人會實際使用。

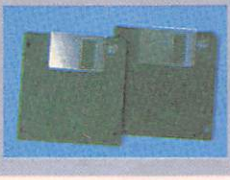
KONAMI 在初期於任天堂推出的盒帶中，在上方是有 2 個小孔的。這小孔是用來穿繩用的。目的是讓人穿上繩子後可掛在物品上用來保管盒帶的。不過，因爲很少人用這種穿繩的方法，到現在這種有小孔的盒帶已差不多絕種的了。

28 16M ＝ 3.5 磁碟 2 隻。

「街霸 Ⅱ STREET FIGHTER Ⅱ」是一個 16M 大容量的軟件，是大家都知的事。不過 16M 到底又即是多少資料量呢？ 3.5 吋磁碟一隻是可以裝上約 8Mbit 資料(一般 FORMAT)的。總之，16M 大約就是 2 枚磁碟的份量了。若是一般電腦的文書處理， 2 片磁碟大概已經能保存相當多資料了。

「SF Ⅱ」即是二隻份量？

←要表現這種動作，16M 是必要的



→玩碟機人仕熟悉的磁碟。私人電腦也會用到。

29 唔上唔落的分數。

遊戲的最高分數與首腦的分數，不一定會是 5000 分或 10000 分的整數，也會有「唔上唔落」的分數的。例如 NAMCO 有 7650 分，KONAMI 有 57300 分的情形。這是因爲 765 讀音和 NAMCO 相同(日文)。而 57300 分也是 KONAMI 的公司名(同樣是日文發音)。

←直衝就能取得表 NAMCO 的分數「765」

→注意最高分數。知道是出現了 KONAMI 分數。

30 把 CD-ROM 軟件放在 CD 機的話…？

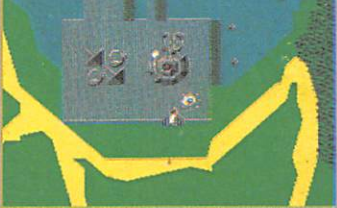
用來播音樂？

↑ CD-ROM 是可以放在 CD 機聽的。不過，音量最好不要太大。

把 CD 放在 CD 機播是理所當然的。但，把 CD-ROM 的軟件放在 CD 機播又會怎樣呢？雖然在軟件上也有註明，但仍會聽到「不能用來聽」的忠告。這是因爲在程式以 CD 聲音資料播出時，可能會變得很大音量，對耳朵不好以及可能會把你心愛的擴音機弄壞，才事先忠告你的。

31 無敵指令是來自車牌號碼。

無敵指令



↑一個名作「鐵板陣」，無敵指令異常易記，相信有不少人記得。

任天堂的遊戲「鐵板陣」的無敵指令中，是在標題畫面中按着控掣器Ⅱ 的 A 掣時，順序按十字掣右 9 次、上 2 次，左 2 次，下 9 次。跟着從畫面上出現的 8 個 0 字中，把左端的數字變成 1。就是這樣。這 9、 2、 2、 9 的數字，原來是開發者從自己的電單車車牌中取下的。

其它知識編　ETC

32 HUDSON 的公司名來自蒸氣火車的別名

HUDSON 公司的社長是位火車狂。他把最喜歡的蒸氣火車 C-62（斯露妮）的花名「HUDSON」用來做了公司名。另外，HUDSON 的電話最後 4 字亦統一爲 4622（用日文來說和斯露妮同音）。除此之外，亦有不少公司的名字來源是很獨特的。

外觀也是這樣子

↑ HUDSON 的東京營業所。大門就像是火車站一樣

33 「女神轉生」的 ATLIUS 事實上是卡拉 OK 能手

推出「女神轉生」系列的 ATLUS 公司，大家又知否他們亦經營卡拉 OK 房間呢？他們不單只經營，亦會爲想經營卡拉 OK 的老闆們提供專業指導，亦有卡拉 OK 機的一覽表，或是幫人設計店舖。至於正式業務當然仍是遊戲軟件的開發和發售。

論經營是不會比正業差的！

↑能乘着這 2、3 年的熱潮在卡拉 OK 業發展，眞有先見之明！

34 任天堂的大廈全部是由直線構成。

看過下方的照片後會知道，任天堂公司的大廈是只有四方而沒有圓形的地方。大廈當然是四角形的，但連任天堂的建築物內也差不多全部是由直線構成的。由使用的機械至椅子，枱也好，全部都是簡的四角形設計的。沒有設計古怪的地方。這是因爲任天堂山內社長的合理主義所致的。他的主義是要做到簡單而沒有浪費。

馬上到美國看看！

↑這裏是 NINTENDO OF AMERICA 的社內。全部都是四角形設計，找不出有彎曲的地方。眞是不會浪費。

四四方方的任天堂公司

←若只是大廈四角還算普通。不過，連公司內部的椅和枱也是四角！難道只有門鎖是圓形！？

35 蓋亞君的名字來源是？

在「模擬地球 SIMEARTH」中出現的蓋亞君。他的名字大家都說是因爲蓋亞理論而得來的。但是，蓋亞君的名字來源還有另一個。把 GEOLOGIC（地球），ANIMAL（動物），IDEA（理想），ACADEMY（學校）這 4 個文字的第一個字串連起來，會變成蓋亞 GAIA。蓋亞君也有着「教授地球動物理想的學校」這種意思。

↑「摸擬地球」的代表人物蓋亞先生。會在遊戲中給你各種忠告。就像是先生一樣。

36 任天堂任何時候都好賣。

超級任天堂自從推出到現在，任天堂 FAMICOM 到底變成怎樣呢？這是很多人都想知的。事實上，任天堂仍然有穩定的銷售數字。由下表亦可了解到，在去年平均每個月仍可售出 10 萬架任天堂。這相信是由於任天堂本身仍然會有很多好的作品推出，才能保持着銷量。（如即將推出的 D.B Ⅲ列戰人造人間）。

91 年度主要主機出售數目

機種	全年出售數	平均每月
任天堂	124万台	10万3000台
超級任天堂	315万台	26万2500台
PCEngine	50万台	41600台
MD	80万台	66600台

37 一個有關業內人仕切身的學識。①

●在遊戲業界中工作的人只能生女孩子！

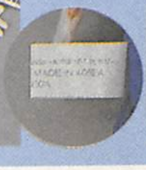
由遊戲業界的男人中生女孩子（當然是由太太幫手……）的可能性似乎很高。原來由螢幕 MONITOR 發出的微弱電波，是會對精子的性染色體帶來影響的。若你注意一下，會發現電視業界也有很多女孩子的父親出現。難道在高登黃金工作的店員想生個男孩也不行？我們爲了確定，曾向老編訪問過，不過老編的回答卻是：「我都未結婚，點知？」不過各位機民同好以後就要小心了…

可惡的螢幕

↑由這螢幕發出的電子似乎會破壞 Y 染色體。在性別的遺傳因子中，XX 是女、XY 是男，所以會令到不能生男孩子。

38 UFO 公仔機的 SONIC 公仔有分新型和舊型。

在 UFO 夾公仔機的獎品類之中，除了麵包超人外，超音鼠 SONIC 的公仔也是很受歡迎的。事實上，這 SONIC 公仔在今年是變了樣子的。比較一下就一目瞭然了。新製品的腳部有立體的鞋子。除了眼見的分別外，舊型和新型的生產地也有不同。閣下有這種公仔嗎？



←↓舊貨方面連鞋子也是一塊平面的東西。另外，重點是由韓國生產的。

←↓新型的鞋子變得較華麗，手上也加上了魔術貼。中國製造。

39 馬利奧有真人版……

遊戲人物的王者馬利奧，是有真人版模特兒的。聽到馬利奧這名字後，雖然想過他會否是意大利人呢？但做模特兒的是位美國人。他是美國任天堂公司 NINTENDO OF AMERICA 的職員。遺憾是未能取馬利奧先生的照片，所以無法確面孔有多少相似。

40 在 NINTENDO OF AMERICA 有 MARIO 和 LINK 的房間。

又再次是有關任天堂的學識。在美國的 NINTENDO OF AMERICA 總公司中，是有用任天堂遊戲人物命名的房間的。在會議室中，各自改了如馬利奧 MARIO 和林克 LINK 或 F-ZERO 這類名字。所以在公司內可聽到「3 點在林克商量」這類說話。當然是用英文的。

←這裏是瑪利奧的房間。食堂的名字也是叫瑪利奧餐廳。

→這一邊是林克的房間。也有稱爲撒爾達的房間。

41 超級任天堂的軟件盒和 VHS 錄影帶是同一尺吋

大家知否超級任天堂軟件的包裝，是和 VHS 錄影帶同樣大小的嗎？這並非單純是偶然發生的。錄影帶很多時都會放在專用盒或書架之上。若在這裏把超任的盒帶亦放在一起的話、不單只會比較美觀，而且也是同一尺吋的。所超任盒帶的盒才比盒帶本身大這麼多。原來是早有謀的。

就是這樣

←這樣比較，便會知道是同一大小的。

排起來亦美觀

←即使是放在書櫃上，看起來亦美觀得多。

42 RIOT 和 LASERSOFT 和 WOLFTEAM 都是同一公司。

RIOT，LASERSOFT，WOLFTEAM 這一大堆名字，都是一間公司的分支名。幕後的公司是日本 TELENET。日本 TELENET，LASERSOFT，WOLFTEAM 原本都是一些分別獨立的公司。其它 2 間公司都被日本 TELENET 合拼成一間公司。雖然公司合成一間，但仍沿用原先的公司名，是因爲合拼前的名字已浸透到用家之中了。只有日本 TELENET 是把公司名改爲 RIOT，順帶一提，DATAEAST 和 DATAWEST 是沒有關係的。

43 HUDSON 的高橋名人原本是超市職員。

事實上，當高橋名人在加入 HUDSON 公司之前，是札幌某超級市場的店員罷。他在超市工作時被 HUDSON 社長看見，就以「那傢伙很大聲」爲理由突然請了他。而且，在加入公司第 3 日更突然說「去東京」，一直到現在。

↑在名人時代連電影也有演出的高橋名人。這就是有名的手指切西瓜場面。

44 鈴木先生原本是位編緝

日本的遊戲界名人鈴木先生，以前是著名作品「CARAMEL MAMA」的編緝。而且更是身兼玩機，寫稿，畫插圖的編緝。當時，連遊戲的地圖也是親自製作的。一個人做三分工作，眞是利害的傢伙。

↑在編緝時代出過不少攻略本。

45 一個有關業內人仕切身的學識②

一位日本遊戲界的怪人「印度人」的眞正身份、想不到是世界最大的起重機公司 T 社的社長兒子。他最近更由父親任他爲 2 間子公司的社長。不過有這種「印度人」的社長，社員不知會怎麼想呢……。他在遊戲業中算得上是位有名譽有地位的中年紳士，但這是因爲他間中在新宿以這種裝扮出現嗎！？

我就是印度人

續集能否優勝過前集呢？
所有名氣勁 GAME 大檢閱！

NEXT

CONTENTS

勇者鬥惡龍 5　天空之花嫁
戰　斧 3
半熟英雄　世界也變成半生熟！
神魔大戰 2

眞・女神轉生
MOTHER2　・咕之反擊
重金屬之戰 2
超音鼠 2
鬼　屋 2

迷宮之王　尋找秘寶
超級孖寶世界 2
超級任天之星 93
薩爾達傳說 4
白熱棒球 93

森林之戰 2　古代魔法之謎
魔寶傳說 2 代
天外魔境 3
伊蘇國 4 代
超級銀鷹戰機 2 代

「勇者鬥惡龍」第五集之總複習！

勇者鬥惡龍 5 代

超級任天堂　8 月予定　9600 日圓

這一個專欄介紹的 GAME 並不是全部都是超任的遊戲，請留意遊戲名稱下方的資料行。

「勇者鬥惡龍 5 代」的情報，全部收錄如下，而且是最新的，各位勇者迷千萬別放過！

故事有如此的感受……

「勇者鬥惡龍 5」(DRAGON QUEST)是近來頗受人重視的新 GAME。而情報一直以來都是「濕濕碎碎」的，今次是整理這些情報之後，再報給各位；似是一種複習的意味。

第一，先說說「五代」故事背景爲何；年代是設定爲「四代」的 100 年之後；主角的父親叫「巴巴斯」，他們父子二人爲了一些理由而在世界各地冒險，但是巴巴斯被傳是一個非普通人。

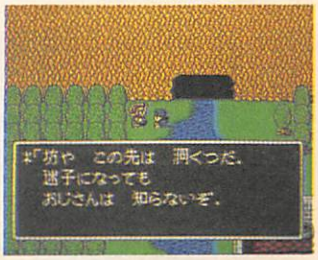
有一天，父子二人在途中的一條小村中暫居下來，巴巴斯突然間想起了什麼，因此而外出了；還向兒子說了一句話「我出去一趟，很快便回來」。究竟，並不是一般人的巴巴斯有什麼要事呢？甚至是主角也完全不知道，事件越來越耐人尋味了！

還有一件值得留意的事，以前鳥山明(龍珠的作者)曾替「五代」繪了不少的插圖，包括巴巴斯，主角的少年時代，此外還有一位神秘少女，這少女對故事有非常之大影响力；但名字卻不詳，身份又不明，到底；這是誰人呢？

爲了要找出這位少女，到底是什麼樣人物；於是便在零散的情報開始找尋線索；終於在一段對白中知道了這位少女的名字，叫做「比安加」……，但她和插圖中的少女是不是同一人？就不得而知了。

↑主角之父究爲了什麼而在世界中冒險旅行呢？

↑巴巴斯有什麼要事呢？



↑你能否解決此洞的謎呢？

新 SYSTEM 陸續登場！

「五代」之中，是 DQ (DRAGON QUEST 簡稱)系列中最新的一個，從情報得知，新 SYSTEM 的玩法也加入了，主要是在隊伍中可以有怪物的戰友，而這種有善的怪物，共有 50 種以上，每隻都有自己的名字，而且可以和主角一樣，能儲積經驗分而成長，十分有趣。

還有一項的是新 SYSTEM 的戰鬥畫面中動畫了，使用道具，又或是唱咒文等全部在畫面都有動畫表現，估計是非常之有看頭的！

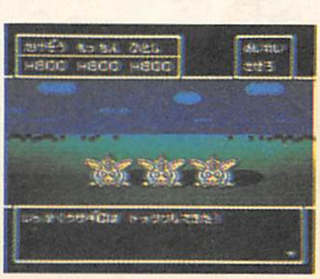
↑怪物可成爲戰友。

↑用火炎燒怪物。

可愛的怪物們

DQ 系列中使人難忘的事，實在太多了，例如怪物便是了；在五代中當然少不了新怪物，而且以前的怪物也有十種以上保留；有些是由第一，二集抽出來的。

還有一事不能不提的，便是超級任天堂的立體感畫面了，如果在如此美的畫面中看各怪物，一定有另一番感受，以下的圖片，足可以向大家證明點，你認爲對嗎？


↑記得這些怪物嗎？

↑五代出場的怪物。

燃燒吧！賭場！

DQ4 代使人印象深刻的，當然是 CASINO 賭場了，雖說和遊戲故事及進度永有多大關係，但也有不少的朋友迷於這 CASINO 的！

而今次的五代，也承接了上一集的傳統，也同是有 CASINO 的設置，不用說也是比上集的好數倍了，今次 CASINO 內的遊戲共有三大種。

其一是角子老虎機，有大小之分的，大的老虎機當然可以賺得更多錢了。

其二是格鬥場，怪物在其中打鬥，玩者便下注那一隻怪物會勝利。最後的竟然是賽 SLIME！下注在五隻中其中之一爲最快，異常有趣！

這是話題的‥‥

↑也有 CASIN。，正！

↑很多角子老虎機！

→格鬥場，鬥怪物，很刺激的賭法。

←十分可愛！竟有此玩意，太好了！

新的移動手法再登場

「五代」來說，出場的馬車及船是最通常的交通工具。畫面就如怪物般一樣的眞實，今次還有新的交通方法呢！可惜圖片卻欠奉了。

這一件新的交通工具是可以連馬車也可以乘上，所以十分之巨大，而且可以在大陸間移動。

此外， DQ 系列中有一些神奇的門，一入到這種門，就很快到達另外一個地方，方便得很！

↑新的輸送門，感覺如何？

↑五代的交通工具？

究竟發售日是何時？

「五代」的故事內容，SYSTEM 的玩法，及 CASINO 的設置，其詳細情況各位已經清楚了吧？跟着下來的固然是發售日的問題了！

據當社表示，大約可以在 8 月發售，但記得「四代」的發售情形，又或是「街頭霸王 2 代」的洶湧情況，肯定今年的暑假會熱鬧極！

↑發售日快些來便好。

受人歡迎的動作遊戲第三作

戰斧　3 代

世嘉 MD 11 月予定　價格未定

新的 4 人角色

世嘉 SEGA 的 MD 遊戲，一個很受歡迎的 ACTION GAME；「戰斧」第三作！

SYSTEM 的玩法和上二集相同，也是橫向卷軸遊戲，此外，不同點如下述。

最大的分別之一，是有全新的 4 位主角出現，以前是男人，女人，老人三位；但今次的就不是了，而且據說是有很彈的選擇範圍。

可惜這 4 人的身份不明。而且法術方面也有大大不同，力量是强勁的，可惜在 11 月才發售，現只有等了，且待有新的資料吧！

↓這是上一集的三人組，相信沒有不知這三位的英雄吧？

↑魔幻的世界。充滿了怪物，由劍和魔法所統治。

↓利害的魔法，二代的表現已經十分之好，三代的魔法畫面將會如何呢？

超級任天堂的半生熟名作

半熟英雄

超級任天堂　發售日未定　價格未定

今次的作品，風格完全改變，因爲是一個的模擬遊戲；「半熟英雄」的下集是也。

今次的副題是「連世界也弄到半生熟」，一聽之下，當然也是搞笑之作了。

今次的「半熟英雄」是以中世紀爲舞台，形式是模擬的戰爭遊戲，簡單而有趣的玩法加上獨一無二的人物角色，滿載的 EVENT 便構成這個刺激的模擬遊戲了，幅題是「把世界都變成半生熟！」野心的確十分之大，是上一作大受好評之後的下集，相信今次的超任版就更有瞄頭了！

和上集不相同之地方是各 SCENARIO（地圖）的連結方法。上一集是每一關都互不相干的；都是獨立性的故事；但今次各版的連系就大多了，形成一個長編的故事。

戰鬥畫面和上一作相同，但兵士的數目由原本的 4 人增至 7 人，而且可以用大炮把將軍送至很遠的地方；此外，多少也有其他不相同的地方。

在上一集中佔很重要地位的「蛋」，在今次也有出現；今次來說，如果主角的蛋强化之後，將軍們的力量值便會有變化；而將軍的蛋生出「EGG MONSTER」，這種蛋怪物也是可以成長的。

今回的將軍也可用 EGG MONSTER，當然今次的種類會比上一次多得多！

在日本有一本雜誌還曾經做過一次的蛋怪物設計招募，歡迎讀者來信，提供蛋怪物的樣子；希望此卡盒早些推出！

↑這便是主角的半生熟英雄！

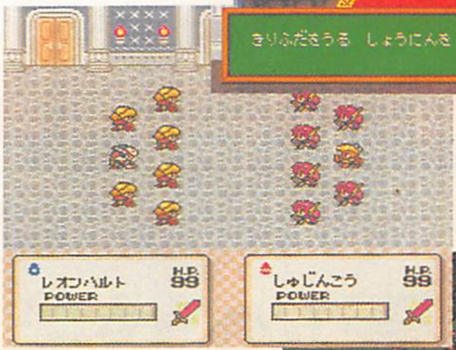
呀！世界也變成半生熟！

唔？地圖上發現車仔屋？

↑這是地圖畫面，有否留意那輛可愛的熟食車檔？

指令的控制近似 RPG

↑全是日本的指令！



↑「開片」可用 A 制連射的。

→利害！紅色的惡魔，很正的畫面。

終於無論如何奇跡發生了！

神魔大戰　2 代

超級任天堂　發售日未定　價格未定

NEXT

源於英國的一個模擬遊戲，「神魔大戰2」，終也移植於超任！

相信很多朋友也未必把上一集玩完，而今集奇跡就更多，更强化了。

「神魔大戰」的下集「神魔大戰二代」在上年的12月，已經在英國推出了，當然，機種是原祖本家私人COMPUTER: AMIGA（亞米加）的遊戲，跟着有IBM PC及日本私人電腦的移植，然後是今次介紹的超任版了。

在這一個遊戲中，PLAYERS的身份會變爲神，可以使出多種的奇跡，把人類帶至興旺的世界，是一種SIMULATION的模擬遊戲。和玩者相反的目的，便是惡魔，目的是摧毁全人類。

「二代」的基本SYSTEM和上一作的近似；而它們最大的分別是神的奇跡；空氣，土，水，火等的六種，名叫「ELEMENTAL」（基元）。

水系的奇跡包括海濡，洪水，火系的奇跡是火山，火炎雨等。不同性質的有不同的效果；玩者在玩之前要選擇其中一種作爲自己的專長，如果使出自己專長的奇跡，威力會大大增加；有趣的地方當然是玩者可以用洪水或地震，一下子把大地破壞。

如上述，奇跡比上一集多了很多，例如，以地的土爲計，有火山，熔岩流出，把一切所到之處都變成火海；看起來好像很殘忍，但有破壞，才有建設。

在平地之上，是健設的最好環境，如果建築物發達，人口便越來越多；跟着人太多的時候，又會搬到另一處土地上生活，如此世世代代，不停繁榮，人類社會才有機會生存。

很多神的奇跡

↓可以燒着一切的火炎

火炎雨

大風吹

↑大風吹，倒一切！

海嘯

←能在一瞬間……殘酷！

↑ AMIGA 版的二代畫面。

↑也是AMIGA版的，不錯吧？

今次的炸彈人更加勁！

炸彈人　93

PC ENGINE 發售日未定　價格未定

今次也可以對戰！

PC ENGINE的「BOMBERMAN」是一個最利害的遊戲，曾一度瘋魔日本及香港的遊戲，因爲可以5人大對戰；今次的竟然有加强版本的推出，相信一定殺死人！

今次最有好玩的是因爲可以把他人放置的炸彈踢開，但踢開的時候爆炸，誰也不用負責任的，所以便要趁早踢走！如此一來，遊戲便更緊張了；此外還可以有全戰鬥玩法及和電腦對戰。

↑ STAGE 全 8 面，也有地形效果的。

↑戰鬥選擇畫面。

→這是宇宙的一個STAGE，想玩一下吧？

全部的畫面都極力追求眞實的新系統

真・女神転生

超級任天堂 10 月予定　9800 日元

那「女神轉生」在超任出現！這情報入了耳都差不多有半年了。

最近還有畫面照片及玩法情報公開，所以這裏給大家一個最新的報導！

首先要把得到的情報整理一下。

遊戲畫面，是一般的 3D 立體形式，通常的 RPG 也很多時用這種表現法。但也有 2D 平面的 MAP 來作輔助；因此便和任天堂的「二代」有點相似。如此，比起「一代」的純 3D 式畫面就更易看了，就算對 3D 立體感不太好的朋友也很易玩。

舞台設在近未來的日本，是一個謎之空間；西元 1993 年，即是下年的事，地點是日本東京的吉祥寺（筆者也曾到此一遊）。主角是一位十七歲的少年，身份是高校生，他住在這區，玩法和「二代」的大致相同，PARTY 最大可以有 6 人，主角及他的伴侶，還有其他的惡魔所組成，可以在戰鬥說服惡魔加盟己方，而且可以作惡魔的合體！

LAW，中立，混沌　CHAOS

這一個 GAME，存在有神，人及惡魔三種；而立場則分爲 LAW（秩序），NEUTRAL（中立）及 CHAOS（混沌）三種：每一種又分爲光明，中立及黑暗，詳述於右方。

LAW	中立	混沌
光明　中立　黑暗	光明　中立　黑暗	光明　中立　黑暗

LAW 是秩序，守規則的意思；是和惡魔敵對的，但其中也分有中或奸，善者或惡者。

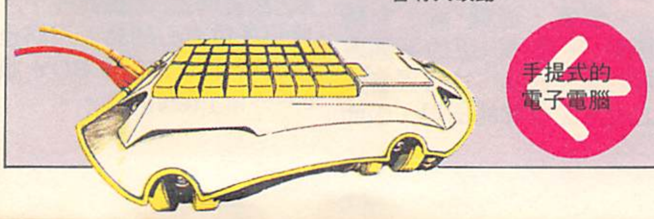
不是 LAW，又不是 CHAOS，多是人的特性，立場很微妙；當然有一些是全中立形的角色。

CHAOS 是喜好混沌的狀態，無秩序，是神方所討嫌的，但也是惡魔的元性。

畫面是主角的視點

「眞・女神轉生」的畫面是以主角的手提電腦所映出的影像；以遊戲畫面是以主角第一身的視點爲依歸；而玩者就像是變了主角，用螢光顯天幕駁通了主角的機，故事是如此設定。

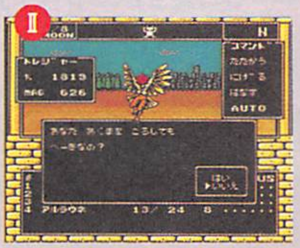
↑畫面是二代的，相信不會有大改動。



遊玩時間的要點

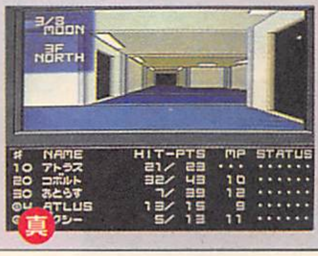
「2 代」時，要玩完整個遊戲，大概要 40 至 50 個小時，和「眞・女神轉生」差不多。

而地圖的複雜程度就很近似，惡魔合體就較爲費時了。



↑敵人是惡魔，想看 ENDING 的人不少呢！

↓比二代的看得清楚一些。



「女神轉生」最出名的是惡魔合體

如果玩過上集的作品，各位一定對惡魔合體。這事很有印像。不同的種族的合體，威力及外表都會完全不同，十分有趣，以下是三個最新的合體情報。

以惡魔的種族來說，能夠成爲戰友的惡魔，特性一定要中立才可以，這是「二代」中的規定；也有一些是不能進行三身合體的惡魔，即是說不可以成爲戰友，例如天使及惡魔便是。

POINT 1 增加惡魔的種族

在同系列的遊戲中有很多不同種族的惡魔出場，而在「眞・女神轉生」中的種族就更加增加了，新的品種計有 14 種：女神，天魔，龍神，靈鳥，墮天使，龍王，鬥鬼，獸人，邪龍，凶鳥，屍鬼，教徒等等。

各族都有不同的性格，還有怪獸，狂人，幻魔等的 4 族，共多了十種，所以，比起以前，玩合體的方法就更複雜，更過忍了！而最不思議的便是女神一族，到底會是如何的呢？

←惡魔種族增加了。

POINT 2 特殊合體

惡魔之合體是有法則來管制的；但也有些情況是可以不跟這些法則來合體的，如此的特殊合體將會得出一些出人意表的結果；具體的例子可以在「一代」及「二代」中找到，玩過的人一定不會忘記那些特殊的合體的。但這一種的合體是沒有明文的，所以只好不停地試，祝君好運！

POINT 3 有効的三身合體

←邪教之館進行合體！

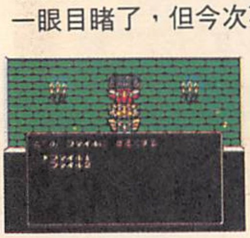
二頭惡魔的合體，誕生出來的叫 2 身合體，三頭的就叫了身合體；在「二代」之中，三身合體並不好用，所以很少 PLAYER 會用這三身合體。

而開發遊戲的公司也有發覺到這點，所以在「三代」中使用的三身合體就勁得多了；可惜現在的資料不足，不可以爲各位讀者詳細介紹，但將來一定有這機會的，一定要留意呀！

還有還有！「眞・女神轉生」的勁點！

回轉放大縮小功能不用

超任的回轉，放大，放小機能，相信各玩家都已經一眼目睹了，但今次不會使用，因爲沒有必要。相信都。不需解釋吧！



←二代的畫面。

二個遊戲保存！

GAME DATASAVE (即是遊戲的保存)，共有二個地方，即是可以保留二個進度，待日後才玩；而畫面上當然也會和二代不同，今次是有很多的電腦 TERMINAL，即是終端機，同是做保存遊戲進度，功能是可以作打字用途。

還有下集呢！

查實，這個「眞・女神轉生」只是「眞」版的系列遊戲的第一作品，之後還會有二代，三代等的出現，因而構成了這一個壯大的故事，而出的總數是未定的。

還有，現在正進行制作的 GAME BOY 版本「外傳」，同樣地，也會予定是系列他，據該公司表示，此 2 者的關係是很微妙的，形成「女神轉生」的世界……。所以各位有心的話，不妨也留意一下 GAME BOY 版的「外傳」系列消息。

「MOTHER 2」的正體可以公開了！

MOTHER2

超級任天堂　10-11 月　價格未定

發售日正在一刻一刻的迫近，正是「MOTHER 2」了；各位緊張嗎？

今次將會有如何的改動呢？以下便有詳細的資料，各位一定可以滿意的！

這是主角及其他角色之出場！

主角和上一集相同，也是頭上有一頂紅色帽子的小孩，這一頂是棒球帽；他和前作是不是同一個人呢？這就要問一問原作者才可以知道！

但是，名字的取用，是和上一集的一樣，無論怎樣看，都似是同一個人，但 PLAYER 所關心的，當然不計較這些，只要是玩便行！

主角住在一個城市之內，這一個城市十分之美麗，到處都有青綠草地，樹木等，十足十美國的田園都市，無論誰都想住在這裏。

主角去買東西時，是需要到離田園都市不遠的一個地區，而主角所住的家當然是有的；和上作相同地，主角的妹妹也有份在「二代」中出場。

設定的遊戲初期，在主角所住的家的附近地區，有一羣名叫「沙古」的不良少年，而主角初時要做就是和這一班的不良少年交戰，究竟是如何戰鬥呢？這是每一個愛好 MOTHER 的朋友想知的！

← STORY 最初的地方，有很多的店子。

↑二代的主角，很師吧？

↓這是主角之家，主角的父母是怎樣的人呢？

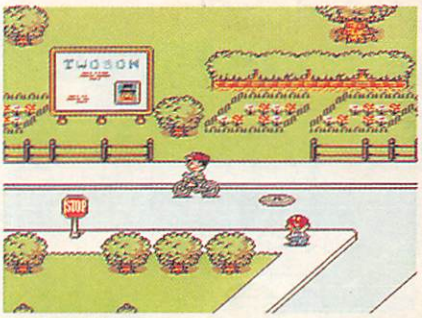
使人興奮的代步工具出場！

讀者之中一定有不少的朋友曾玩過「MOTHER」的這個 GAME。在「二代」中出場的交通工具一定是留意的，這裏會公紹一下。

以種類來說，有很多種，但可惜該公司還未發表，所以不能清楚知道，如秘密一般，初時主角所用的，不容致疑是一輛地道的單車了！

這單車在都內移動是絕對 O.K. 的，但要去鄰近的都市就較果難；那麼如何是好？當然有方法，就是長途的巴士了，有巴士站的。

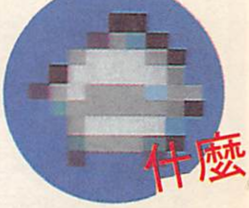
由於有了巴士的幫助，冒險之旅便廣濶多了；此外還有未肯定的物體，如飛空的 SKY WALKER，行海的船，都可以使到冒險的區域大大增加。



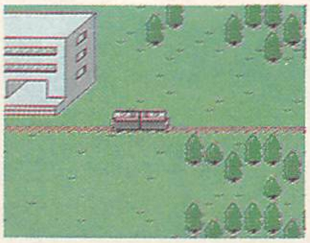
少年的單車

↑主角的單車，加上音樂，有趣。

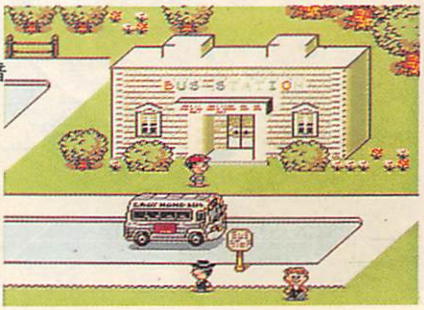
這個究竟是什麼東西？



↑ SKY WALKER，什麼來的？



↑一代中常用的火車。



少年乘的巴士

→用巴士作長途之旅。

遊戲系統的那一方面使人關心呢？

看到上面的標題，有何感覺呢？「二代」的主角最後之敵是「口基咕」。在第一代中，他們主角打倒，今次是他的反擊！這是故事的主幹，沒有變。

具體來說及實際上是如此這般的。雖說二代的故事是如此，但表現的方法卻十分眞實，當然在音樂上，色彩上，都有很大的進步。(圖片有示)

今次也有用到所謂的 WINDOW 來處理指令，近似一般的 RPG，十分容易。而且很多採用 RPG 的數字表示法，加上視窗，數字的加減便一目了然。

說是這樣說，但眞正的操作才能使人更加感受深刻，因爲控制時，如此的便利，對很多方面都是有利有害的，其痛快感眞是很難形容的。

以下是一些有趣問題

和主角共同行動的，比「一代」多了二倍，照些說來，主要的成員有三人，在此可以和大家介紹一下；這 3 人都各有千秋，而且能力也不同。

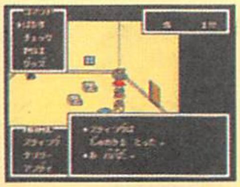
第一位是有 ESP (第 6 感)的少女，她的超通話力非常了得，任情況都可以進行訊息交流。

第二位是一個科學家形的少年；顧名思議，而且也不用多說，是一個有頭腦，注重思考的少年，所以很多時候，都得借助他的力量。第三位是神秘人物。

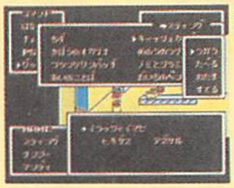
使人注視的？

「一代」之中的主角爸爸是一謎的存在；因爲 GAME 之中常看不到他，又沒有交待到，所以一直覺得十分之神秘，究竟他是何許人？

通常要知一些資料，就得要打電話給爸爸。



←用電話來保存進度。



←視窗多到阻了主畫面！

除了使用 WINDOW 之外，在都市的地圖之上的表現也絕不差的；可惜現在的情報尙少，未能詳報，但隱藏的要點相信不難領會。

還有一事不明的，就是戰鬥方法了，在一代時，只是用棍棒把敵人毆打，今次會否有新的武器？這也是難說的，其實很多其他東西也沒有提及，例如出一場的生物，機器等，使人興味十足！

←生命力用數字式表示。

↑用視窗表示，易用易看。

超任版的不相同地方

重金屬之戰 2

超級任天堂　12 月未定　價格未定

戰車圖鑑

嶄新的 SYSTEM，話題之作「重金屬之戰」，在超級任天堂登場，畫面上當然是比一代的好上數倍，而且還加了水上之戰，內容更充實。

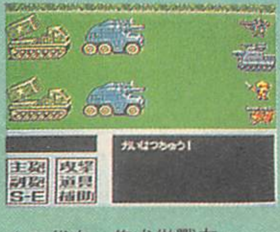
內容强化了，二代的特色是車輛的裝備限制，可以達到緩和的狀態，所以可令到玩者自由設計自己喜好的戰車，這的確是一個大喜訊。

還有，新隊伍的戰友加入了；包括有主角，兵士，狗，機器人等 4 人組成隊伍。而且有輸送船的登場，它可以用來運送這重型的戰車。

因此戰場擴大了，冒險自然就刺激得多。此外，這個 GAME 是有一個很大的特色的；就是自由度很高的 ROUND 仍然存在。因爲完全沒有一個，連一個也沒有的「非 CLEAR 不可」的 EVENT (事件)，主角在一個無法地帶的地圖上，打倒怪物而得取金錢。有錢之後再把自己的車子强化，這便是目的了！到最後打不打倒最强的敵卻是 PLAYER 的自由。

而這 GAME 的最大樂趣，莫過於可以造出一架全是自己所設計的戰車了，要有速度形的有速度形，有强炮形的，也有中量形的，色色俱備！

↑這是戰車的精細設定畫面！



↑二代有一隻犬做戰友，有犬兵器呢！

超音鼠速度化？超音鼠 2 之情報！

超音鼠 2 代

世嘉 MD 12 月予定 價格未定

這是一個世嘉 MD 的出名遊戲，「超音鼠」的下集；畫面照片也到手。

玩法基本上沒有多大的分別，而新一集將帶給各位更大的快感！以下連 MD-CD 的情報也一起奉上！

美國版的遊戲畫面到手了！

MEGADRIVE 的 ACTION 遊戲，一說出名字便無人不知，無人不曉！「超音鼠」是也。其下集的二代在美國已經有得玩；跟着是日本。

其實香港可能已經有得玩，因爲只要美國有，很易便可以上到磁片，又平又好玩，你說是嗎？右方的圖片便是其相關的物品了，不錯吧？

←請留意敵人！

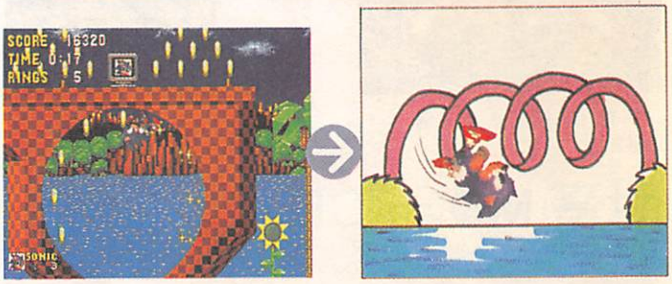
SYSTEM 改變了？

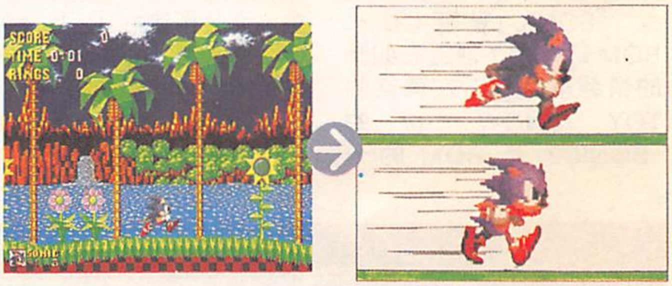
好了，都應該要在 GAME 之中找一些值得報導的事來說的，好讓有一個初步的認識。

最多人想知道的，自然便是「超音鼠二代」的玩法 SYSTEM 了。因此便訪問了 SEGA 公司的人了，但只是收到一個極簡單答覆。

但好在記者是有馬眼的，一看就看到在東京公開的 TOY SHOW 展會上的「SONIC2」的畫面，才可以有些料報告，算是交了差。

初時一看之下，發現畫面是上下一分爲二的，莫非是可以二人對玩的 SYSTEM？果然是，具資料顯，另一位角色是超音鼠的朋友，單人玩時，他是一個 OPTION 的形式，但 2PLAY 時，便可以獨立行動；而且行的路更加複雜了。





更加嚇人的下集！

鬼　屋　2 代

世嘉 MD 8 月 4 日發售　5800 日元

←核突的波士！是一貫作風。

←爲了女主角，可以做任何事！

恐怖再臨

街機版及 PC ENGIN 版都搏到了不少的掌聲，而今次的 PART2，就在世嘉的 MD 上！相信都一定會有它吸引力！ MD 的用家有福了！

STORY 是上一集的延續，如果各位有看「世嘉一族」，便一定知道詳情；因爲也是姊妹雜誌(爲什麼不出一本叫兄弟呢？)，和本刊有些淵源，那位寫世嘉一族的鬼屋二代的仁兄，也是小弟認識的，而且十分之熟！話說回來，遊戲玩法和上集一模一樣，武器也是差不多，只是故事及畫面，頭目怪物有些不同吧了！但也是不俗的，我都想一玩。

更加廣潤的世界

全世界將會受到「SONIC2」的震撼，這是業界的予感；這裏公開了部份的照片，可以看到其色彩的確是十分的鮮明，看起來的感覺很舒服。

二代比起一代的GAME 世界大了很多，而且速度也快了很多(不只是空間的面積，還有時間上的空間，由古代的恐龍時期，至到未來的機器世界也有)。而且今次超音鼠多了一個好拍擋，就是他的好朋友，和他一起共患難，一起冒險。

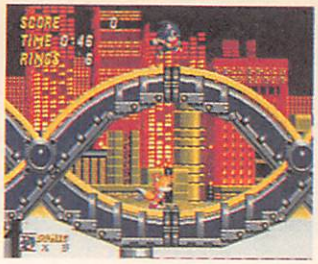
今次的敵人比上集更強，他們的野心是用最終武器把全世界征服，爲了要阻止這班機械軍團，所以有二招新招出現了：超級音波旋轉」及「NEW SIDE KICK」了，很利害的。

↑ TITLE 畫面多了一個朋友。

↑畫面也同樣十分好看。

STAGE 1

今次超音鼠的冒險，並不單只是空間上的歷險，也有時間之旅，如右方的圖未來都市舞台，穿梭時空，十分有趣。



←機械的未來都市。

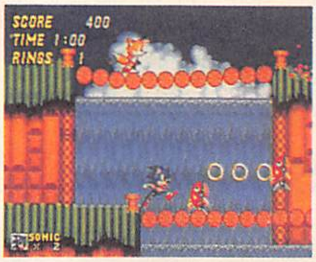
STAGE 2

超高速的道路也是有很多的設置，而且絕不下於上一集的數量或形式，所以這也是很多朋友所留意的一個環節。

←也有這種刁種的路！

STAGE 3

今次還加了 2 人的協力玩法，使到更加緊凑，更加精彩，右圖便是一個很好的例子，但也非常之講求合作，因爲速度相差太遠便不行。



←上下分進合擊！

世嘉 MD — CD 在開發嗎？

「SONIC」會有 CD — ROM 的遊戲？最近有如此的情報得到手；在東京的 TOY SHOW 中的「SONIC2」是 ROM 的卡盒，而且予定在 12 月發售……。MEGA — CD 會出「SONIC」？這眞是一個謎？因爲有消息稱美國的開發，是準備作全世界發行，包括日本在內，而日本的開發則是 CD — ROM 而設的！利點是結合動畫及音樂。便是活用 CD — ROM 的優點。如果這是眞的，就眞的大件事了！肯定會有搶購潮！

↑可否用它來玩 SONIC 呢？

在迷宮內再戰‥‥

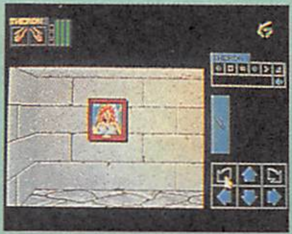
迷宮之王

PC ENGINE 9 月予定　價格未定

新怪物出場

在迷宮之中探險，是傳統的 RPG 特色，立體的 3D 迷宮可以追朔至 APPLE 時代的巫術神劍第一代，而這個「迷宮之王」是 FM — TOWN 的 CD — ROM 遊戲，今次是 PC — ENGINE 的移植。

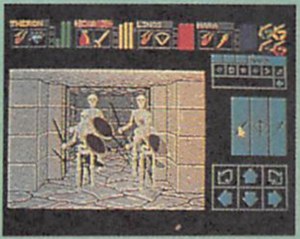
故事的舞台，是原版本的延續，但是完全有獨自的完全故事性，操作方面是用眞實時間制度。所以反應一定要快，臨場感便因此提高了！



↑選出勇者們！

←勇者食物？

→打散他吧！



↑迷宮有很多謎的。

有 1000 面的孖寶兄弟世界實現？

超級孖寶兄弟 2 代

超級任天堂　發售日／價格未定

是任天堂公司的超任用 CD-ROM。當然是第一炮的作品，招牌貨「超級孖寶兄弟 2」！

正式名稱要在發售時才知道，以本刊冠以 2 代之名以資識別。

予定於 93 年 1 月發售的超任 CD 一 ROM 遊戲。這個 CD 一 ROM 的機器的資料亦曾在本刊報告過。而這 CD 一 ROM 機在同時發售之日，也是這個「孖寶兄弟」的遊戲發售之日，另一個同時發售的遊戲是「薩爾達」的續編。

距離 CD 一 ROM 的推出尚有一年期間；雖然可以說 CD 一 ROM 的生產時間較短，但遊戲的開發卻需大量時間，因此便向任天堂公司採訪。

「關於超任的 CD 一 ROM 問題，包括 HARD（硬件），SOFT（軟件，即是遊戲卡盒）都一切不作任何的 COMMENT（評論）」（任天堂回答）

依此看來，任天堂公司的確是沒有正式發表「超級孖寶兄弟世界」的下集；因此這是主要原因在遊戲發售時間表中沒有這個遊戲的名字。

既然沒有任何正式的資料，只好一切予以推測。大多數人所關心的，當然是 CD 一 ROM 的機能了。第一個性能就是主要的記憶容量，超任的 CD 一 ROM 有 8M 的大容量；差不多是大部份遊戲的容量，而 CD 一 ROM 的缺點是動作速度十分之慢，所以便內藏有補助演算器；使到動畫的 VISUAL 視覺效果更加好；不致使玩者因等「LOAD」而悶。

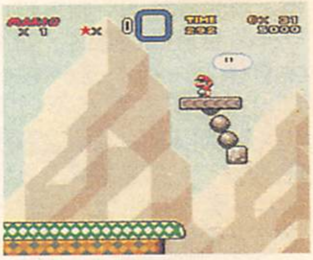
話說回來，在 CD 一 ROM 機發售的同日，也同時發售招牌作品「超級孖寶兄弟世界」的下集，估計這遊戲會大量地發揮這 CD 一 ROPM 的機能，好讓大衆能清楚了解超任的實力。

這一個孖寶兄弟的遊戲會不會打破傳統而有 OPENING 或 DEMO 的畫面呢？又因 CD 的大容量，有關人仕更透露這 GAME 會有足 1000 面的地圖！如果是眞的，就確是世紀的壯舉了！

據任天堂的回答，只是說的確在開發中，但去到那一個程度就無可奉告了；似乎是有心讓大衆焦心，以收取寵之効，實情只好等到下年一月了！(T.T.)

←也可以騎鳥。

↑是 TOP VIEW 形式的登場。



↑是「超級版」的畫面。

93 年版的最大特色？

超級任天之星 93

超級任天堂　發售日／價格未定

喜歡棒球嗎

今年在日本的西・北 2 陣的棒球隊，正白熱地進行激戰，但香港就沒有這種的娛樂了。在日本，棒球是一項十分受人歡迎的體育運動，所以球迷人數十分驚人，也因此而使這運動得到大力的推廣，而事實上，棒球的確是一種相當刺激的體育；筆者也十分之喜好，而且間中有玩「壘」這種棒球式的玩意。至於電子遊戲方面，在日本也同是流行，甚至有街機；在香港一些電玩中心都有，但肯收下這些稀有品種的機卻十分之有限。

好了，都是言歸正轉的時候，「SUPER FAMI 一 STAR 93」超級棒球之星 92 是 NAMCO 公司的產品，上一集也是任天堂的；而且受歡迎程度十分高，（在日本來說）而且有可能在今年之內發行！

可惜遊戲本身的內容並沒有公開，只知道將使用眞正棒球員的名字，這種做是不什麼新鮮，因為以往都有很多這種的例子。

直至完成之前，一切都似乎是一個謎；但這種的風格卻是任天之星的傳統。

↑可以用二十六球隊來玩。

←以前的投法也可以用嗎？

下集是用側面視角嗎？

薩爾達傳說 4 代

超級任天堂　92 年末　價格未定

同樣地也是 CD-ROM 之作品，正是薩爾達系列的最新作。

究竟今次的遊戲會如何呢？相信是最新的第 4 集，但卻只是予想吧了！

這一頁是有關於「薩爾達」，而今次的第 4 代，副題是「眾神之軍隊」，但眞眞正正的宮方名字卻是還未出的；據說這遊戲也是和「超級孖寶兄弟世界續編」一樣是在 CD — ROM 機發售的同日出售，看來任天堂的確是很想谷盡 CD — ROM 了。

和以前的貫例相同，任天堂公司也沒有給予任何的表示，只一味的說：有意見；對不起，還沒有情報公佈，這也難怪的；因爲距下年一月也有很長時間，如果太早洩漏，並不是一件好事，對任何方面都不會有利。玩過以前的薩爾達傳說的朋友，一定會喜歡這一個故事，尤其在元祖一代時，畫面及音樂都是超水準的，其中一招還用控制 PAD 上的咪，用大聲叫的方法，殺死遊戲中的大耳怪物，實在太有趣了；使人印像難忘。所以這個遊戲的下集將大受歡迎。

另一方面，也收到一些消息說，這一個遊戲未必會準時推出，有可能會延期，這是任堂公司來的一些路邊社消息。當一問任天堂公司時，又只是用相同的一句話來答「NO COMMENT」！

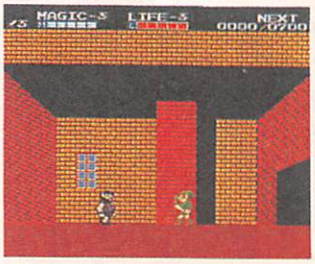
越不知道，就越想明白，這是人性；據大多數人的推測，這將會是一個 ACTION 的 RPG，在一個設定的世界上進行冒險；但形式用 SIDE VIEW 或是用 TOP VIEW，仍是未知之數，而這一個 GAME 又可以話用來多少的 CD — ROM 能力呢？

記得以前的同系列作品之中，互相都有一個共通特性，就是除了十分注重其故事性之外；還非常的重視玩者的思考性，增加了很重的玩樂感。

以上曾說的對付大耳怪物方法便是其中一個例子，此外還可以說多一個，就是有一次是要用鏡來反射光到一處地方，因而解決了一個問題；這一種的做法和一般「死打爛打」的 RPG 完全不同。

所以今次的 4 代是如何的玩法，會否更進一步呢？這是全世界所期望的。

←主角，是一隻精靈。



↑唯一的側視角畫面，「利古之冒險」。

↑超任版用地圖畫面來玩。

最新版之選手實名！

白熱棒球 93

超級任天堂　發售日／價格未定

內容充實！

「白熱棒球 93」是和「棒球之星」相近似的一個棒球運動遊戲。但是，這一個 GAME 也是有很多的愛好者的；所以才會有些下集的出現。

爲了可以知道得更多，所以便直接找了當社的人員，雖然發售日尚未定，但那公司究竟在想什麼呢？「正式」的標題已經肯定是「白熱棒球 93」(原裝名字還加了 COMBAT LEAGUE 的字)予定於今年年底出售」這是該公司的答案。

內容方面亦都已經肯定了是採用球手的眞名了，這些名字當然是一些日本棒球隊的隊員名字了，在香港除了有看日本棒球的朋友，都沒有人識吧？

因予其受歡迎的程度要視乎地區而言，日本將比香港好得多是一定的。這個遊戲是有很多的視覺畫面的，而球員的特性將有少許改動，玩的方法是用所謂的 REAL TIME，即是眞實時間，所以十分之考反應敏捷，共有十六球隊來玩。

↑ EDIT 畫面，可以作一球隊來玩。

↑一代的畫面。

下集的副題隱藏重大的秘密？

森林之戰 2 代

超級任天堂　發售日未定　9500 日元

在 91 年度曾在日本一本雜誌上拿過「手提遊戲機遊戲大賞」的作品「森林之戰」的下集。

今次的設計者也同是木村初，人物設定是土居孝幸坦當，今次在超任登場，看看有何瞄頭！

原是 GAMEBOY 版的大 HIT 作品「森林之戰」的續集，當時十分受人歡迎，今次則移植於超級任天堂，而且據報是 ORIGINAL，完全獨立的故事，所以無論是玩過前作的朋友，又或是沒有玩過，這一個續集將給人全新的感受。

主角也是和前作相同，同是「JUNGLE BOY」；今次的基本隊伍包括主角的森林小子，沙斯及美娥三人；玩法也是近似上一次，在戰鬥中使用指令的選擇的 RPG，能力值上的表示，除了一般的使用數字式，還用柱形的圖表顯示；中了毒時，柱便會變色。

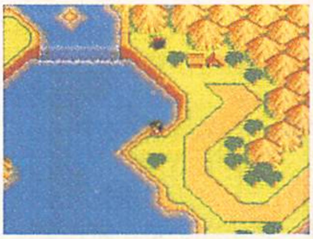
故事是要阻止惡之組織征服世界。

「森林之戰 2」的副題是古代魔法之謎；這一個謎和今次的冒險有很大的關鍵。

體力的回復，加上很多魔法登場場便構成這遊戲；魔法除了有普通之外，還有古代魔法，但要找出它，非要費一番苦功不可；因此就要找查各方面的情報，方法多數是問其他的人，要查明古代法術的具體效果，便要進行艱險的冒險之旅。

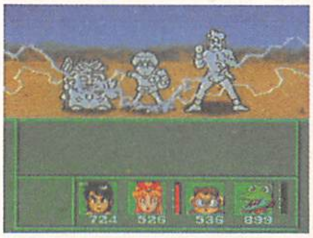
還有，這個 GAME 不一定要像正路般打倒每 STAGE 的頭目才可過關，玩者是可以有其他的路選擇如何過版；例如儲積參加武道會的賞金，等等。

下集有很多的 EVENT



↑今次可在地圖上做鐵道。

↑戰鬥中很易看已方之狀態。



↑使用「雷之魔法」的演出效果。

↑這次是火炎魔法之效果，勁！

大王之「森林之戰 2 代」秘情報

故事及 GAME DESIGN 的設計者，便是筆名爲「大王」的人，以下是這位仁兄的直擊採訪。

今次的隊伍設定爲 4 人，而且 NPC（非玩者角色）也有加了；而這些 NPC 也是和主角一樣是可以成長的，加之，此 4 位 NPC 是可以自由選擇，加入隊伍的。狀況有變時，便不能換角色了？關於這問題，他有如此的答覆：「這是當然的，但在大早，玩者可以選擇最喜歡的角色來加入。」

「大王」又表示，GAME 中又會有很多的 EVENT 事件發生，例如鐵道之伸延。在戰鬥之中投入資金；使到森林的鐵道發達。

另一個問題是：「由於是模疑的遊戲，既是鐵道延伸了，行動範圍會否因此擴大？」

答案是：「很多人都會以爲是這樣，雖然鐵道的系統是發達了，可以坐火車到處去，但沒有使活動範圍增大，而鐵道的作用，只是把故事的劇情加快，更緊湊吧了，因此玩的時間減，悶場也減少了！

'59年、山口県生まれ。[illegible]ャンプの[illegible]経てゲ[illegible]ナーに。[illegible]ン通信で、[illegible]号から'91年[illegible]までデジタルトリック講座を[illegible]「ジャングルウォーズ」シリー[illegible]のシナリオ、ゲームデザインを担当する。

仍然有傭兵的制度存在

魔寶傳說 2 代

超級任天堂　發售日未定　9500 日元

在 87 曾發售的 RPG 之續編，各位有否記得這遊戲呢？它們的世界設定是同一個舞台。

這也是一個典形的夢幻式 RPG，由一隊 4 人的隊伍進行冒險之旅。

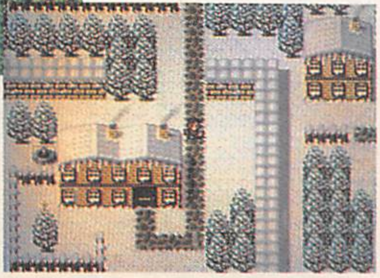
故事的背景是設定在一個壯大的世界之內，以上一作相同的空間。舞台作 RPG 遊戲。主角的青年巴魯斯是爲了要成爲光之戰士而開始冒險之旅。

此 GAME 之最大特色是在 BATTLE 戰鬥之時表示出來的訊息是差不多沒有的；這和一般的 RPG 有十分大同；完全沒有了這種文字的出現「敵人口中吐出火炎，你出力的把刀橫斬怪物…」等等。主要的原因是因爲有這些的叙述將會被完全的「動畫」圖示出來，你看到敵人的動作便是了！

至於上一作的大受好評的傭兵 SYSTEM 也仍然存在。所謂的傭兵是用錢買來用的士兵，所以是有角色隊伍，但由此小型軍隊代替，除了庸兵，還有一些利害的道具(有神力寄居在此的法寶)，在戰鬥中使用時，神便會實體化，用魔法來攻擊敵人；庸兵及神像都是可以升級强化的。

壯大的世界為舞台旅程繼續

↑日本文的訊息，你看得明嗎？



→雪國，十分似樣！

迫力的動畫戰鬥

↑頭目！果然特別有形！

↑揮動武器也氣力十足！

→連續的照片方便各位感受其動感。

「天外 3」是否完結編？

天外魔境Ⅲ（假題）

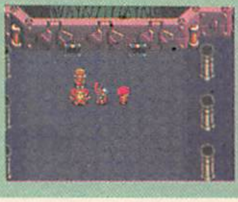
機種未定　發售日未定

發售重點是？

「天外」列 GAME 是用 CD－ROM 的巨大容量而作成的 RPG。在「三月」已發售了二代；而第三代的次回作則未正式發表，但已知道會出。

在日本的收音機節目中，曾有此情報的出現，「天外」系列的監修廣井王子表示「一代及二代有很好的表現，所以沒有這麼快完結的；第三代是一定會出的。」如此看來，這位王子是三代的發行保證了。但實際上，連 TITLE 的遊戲名也未發表，完結編的發售日也不知道何時會來。

←是鐳射片的初代角色遊戲。



→是一個超大作。

還未有畫面的遊戲追查……

伊蘇國 4 代

PC ENGINE　發售日／價格未定

是一個 PC ENGINE 的遊戲，玩法仍然是一個謎，也是一個很多人都想玩的遊戲。

究竟今次會是一個如何的遊戲呢？今次將作一次合理性的推測。

故事如何？玩法又如何呢？

「伊蘇國」第四代「YS4」的畫面如謎一般的完全不清楚，但原作的 PLAY STORY 已經發表了；發表的是由日本 FILE COM 公司所進行(這公司是私人電腦版「YS」的原作人)；而「YS」第 4 代的漫畫連載是在私人電腦遊戲雜誌「LOGOUT」中刊出；名字是「翼的肖像」。

內容節錄如下：「在高原的一條小村拿巴那為舞台，村長老的孫女莉沙有一日去探訪城主的艾羅廸。在城中有一個被稱為是聖域的地方，叫樹海；而這一個聖域是只給被選中的人才可以接近。由於莉沙是他人所說的唯一的「翼人族」的後代，所以便召見她問個明白了。

在如此和平的時代，有一羣惡賊掘起了，而且還想把域中的財寶及古代文明的力量搶走。

但莉沙卻不知道有此事，仍然的不停地向着城進發……。究竟下來會有什麼事發生？

←深山之中一座城。

→這是要搶掠的傢伙。

YS 作系列的 4 代曾在以往的雜誌的期待新作 TOPJO 中到過很高的位置；可惜仍未有畫面的發表，據有關方面之透露，玩法近似一，二代，是着重操作性及 ACTION 的遊戲。

全部更新！

原作的 PLAY STORY 已經出了，而且已知道開發進行中，「YS4」的世界就快可以有更多的情報發表，所以各位等候多少少時間便可知一切。

期待之作！

超級銀鷹戰機 2 代

PC ENGINE　發售日／價格未定

全 26 關！

SHOOTING GAME 的大阿哥，是人所共知的「銀鷹戰機」系列；PC ENGINE 有所謂的超級版(名字前加了 SUPER)；而今次有二代之誕生！

SYSTEM 是傳統的橫向(不是橫向，又怎可說是銀鷹戰機？)射擊遊戲。各版最後有波士出現。和前作一樣，也是有很多的海洋生物似的機器敵人；十分之悅目，STAGE 全部有二十六面，也是由 A 區到 Z，相信不久這 GAME 又再佔領你家的電視！

↑巨大龍蝦機械，十分正！

↓中波士，他有什麼把炮呢？

↑嘩！重金屬，一流！

適當的判斷力可分出勝負。

超新作特報
SPECIAL

ROYAL CONQUEST
皇家之遠征

盒帶 4M
PASSDWORD/CONTINUE
模擬遊戲 SLG

11 月發售預定 JALECO 價格未定

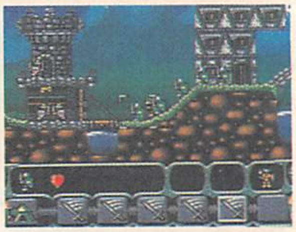
是需要有準確判斷的模擬遊戲

一個以中世紀歐洲風格世界爲舞台的模擬遊戲「皇家之遠征 ROYAL CONQUEST」。這遊戲是由英國創作，另外亦可以使用滑鼠 MOUSE 來操作。

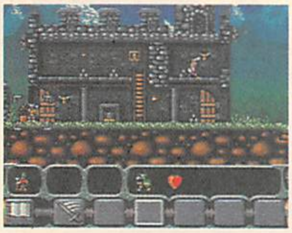
玩者在遊戲中是一名國王，指揮着自己的軍隊，喚出「騎士」、「魔術師」等各部隊，在不同版面中攻略。在滿足了一定的條件，如「取得寶箱」等便能完成一版。

我就是國王

↑只有國王才能取下過版條件的寶箱。


↑喚出騎士，把攻擊任務交託給他。

↓取得寶箱後過版。向下一版挑戰了。



輪到工兵出場了

↑敵人設下的洞穴，在這時喚出工兵……

↓工兵拿起木樽，可以把洞穴塞住。

現在可以通過了

↑這樣可再向前走。要以適當的判斷來通過難關。

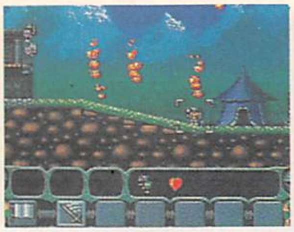
運用頭腦的前進

在版面中，到處都着敵人的障礙，阻止你的進軍。在這種時候就一定要把工兵喚出，或是考慮各部隊的特性來因應狀況作判斷。

交給你來開門

↑若被門阻礙不能通過時，也可以喚出工兵來打開。

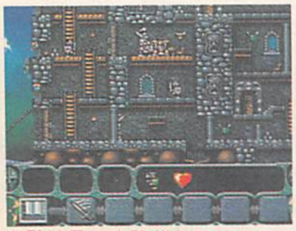
用魔法一口氣全滅……


↑敵兵集中時，可以用魔法一口氣幹掉他們。

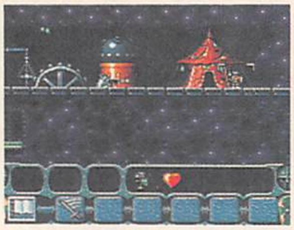
↑對於在高處的敵人，要用弓兵應付。

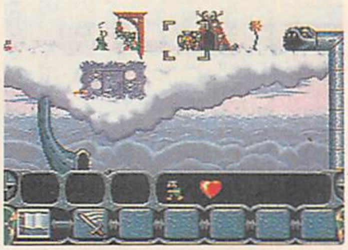
介紹世界地圖

在這遊戲中有「城堡」、「洞穴」、「大地(雲)」的全部 3 種類世界。各種世界中都會有 4 至 8 版。另外，亦有用來習慣操作用的「練習版面」。


↑敵城是一座複雜的建築。目標是大將！

↓敵人是小鬼 GOBLIN 們的巨大機器。全軍出動！



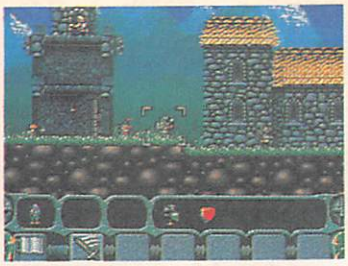

↑在雲上的舞台很有夢幻色彩。

向各部隊給適當的指示向前推進

在呼喚出部隊中，要從他們各自可實行的指令中給予適當的命令。各部隊會在你給予命令後自動把該命令實行。

不過，如使用魔法，安裝爆彈這種眞實時間式 REAL-TIME 的命令，就一定要每次由玩者命令才可。

↓用「ARMY」的指令可調整部隊的數目。



↑要好好研究各人物的特性。

把各部隊有效地使用！

爆藥兵

可安裝爆彈破壞牆壁或門。

工兵

可以除去圖版中的障礙物。

魔術師

可回復己方部隊或是保護魔法攻擊。

步兵

是專門守備的人物。用來阻止敵人前進。

國王

可喚出手下的部隊作攻擊。

魔導士

可以使用所謂的攻擊魔法。

弓兵

可用弓箭來作遠距離攻擊。

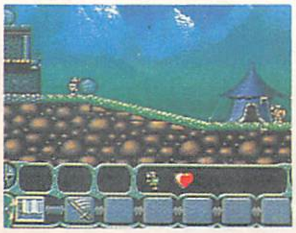
騎兵

是專門攻擊的部隊。有最高的攻擊力。

在地圖之上有各式各樣設置……

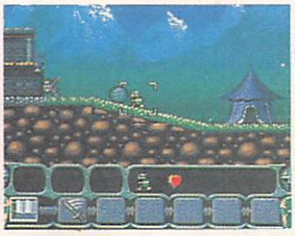
最初的舞台雖然感覺上是中世紀風格，但在地圖上卻是有着地底，天空這種夢幻 FANTASY 色彩强列的世界。不過，和外表剛好相反，難易度是異常地高。陷阱方面，如洞穴與山崖都仍然是一般程度，可能是突然會出現數個爆彈，或者是出現巨人兵，若動作不夠快，一下子就被人全滅的了。

另外，當難易度提高後，版面地圖也會變得更長更複雜。若只是不知道路怎樣走還算好，但可能還有其它的……

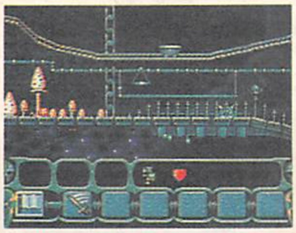


↑放下了這塊大石般的物體後……

↓在你不注意時開始滾下來

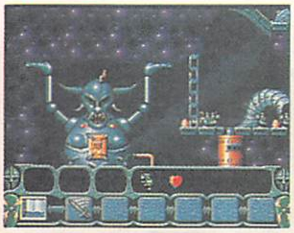


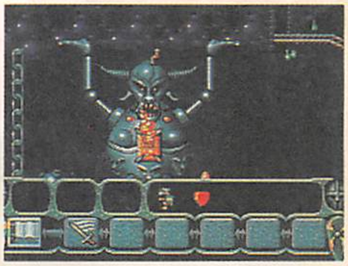
↑這個原來是爆彈！嘩！



↑以地底深處爲舞台的版面。會有小鬼等人類以外的敵人出現。

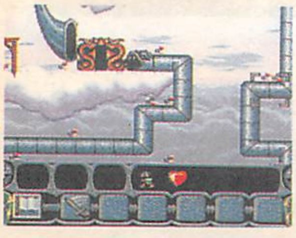
↓感覺恐佈的邪惡巨大怪物。能打倒這種傢伙嗎？



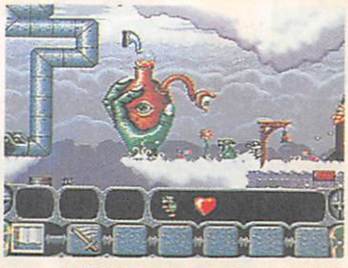


↑會噴出火炎來阻止你前進！

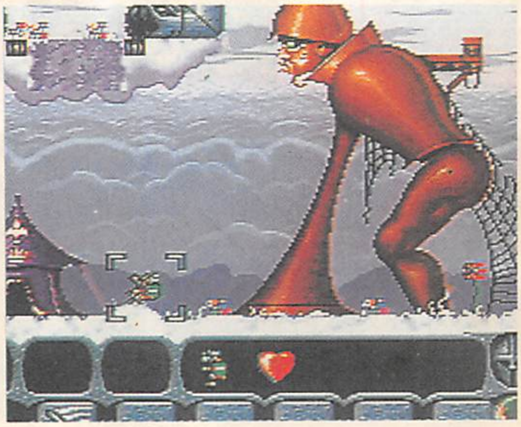
在水管中移動？



↑在四周看到的水管…可以用這個來移動？



↑在粉彩調的風景中有想不到的難易度。



把最新畫面大公開！

亂馬 1/2

爆烈亂鬥篇

發售日未定 NCS 價格未定

盒帶	12M
CONTINUE	
動作遊戲 ACT	

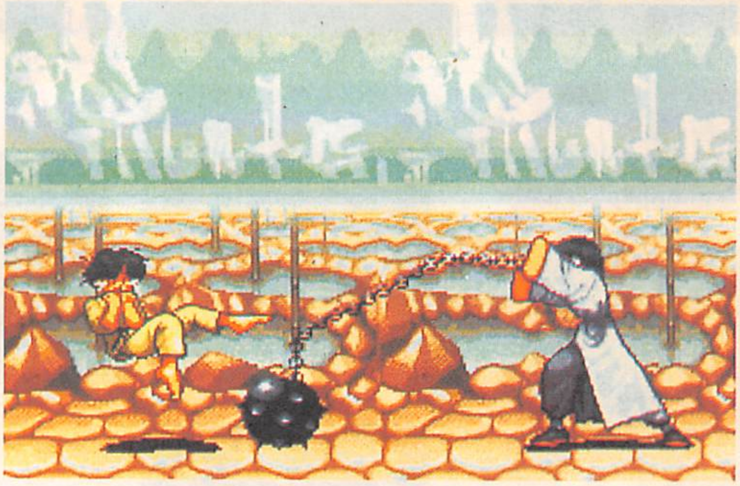
終之就是要特別留意新人物！

出場的人物增至12人，而且大部份都是前作中沒有出現過的人物，這些都是在上期提過。而這班新人物們戰鬥的場面，是今次的研究對象。

除了保持了人物本身强烈的個性，在防御，攻擊或是被擊中時的反應，都是充滿個性的。是個像原作一樣的格鬥動作遊戲。

↑熊貓玄馬防御着莫斯的攻擊！

要奪得 NO.1 的寶座！



↑對於莫斯的暗器攻擊顯得很可愛的天道茜。

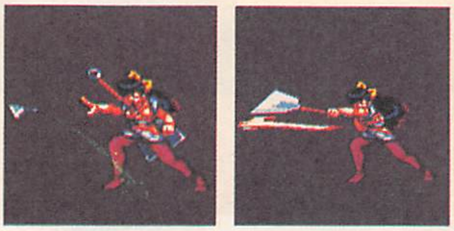
原作迷亦會認可的動作

各人物的動作，有很多都是看了就想笑的。大家不妨親自證實一下。

天道茜

↑難道她要赤手空拳的戰鬥……

右京(うきょう)

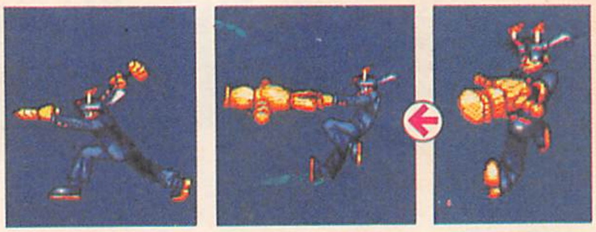


↑右京是位很喜歡鐵板燒的人。被這種東西打中的話不是少事的！

莫斯

↑有很多使用暗器(正確一點是凶器)的攻擊，是位像前作中校長的人物。

五寸釘(ごすんくぎ)



↑拿着草人攻擊的五寸釘，有不少攻擊都是較爲靈異的。甚至會拿起巨大的木釘攻擊……

超級任天堂超級祕技大全

衛星裝備的指令

三級技

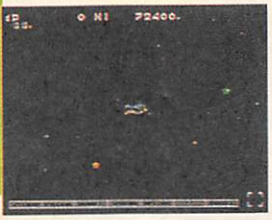
Q版沙羅曼蛇

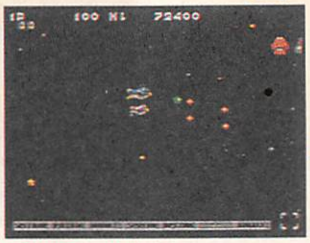
一個可以在遊戲中任何時候裝備衛星的指令。

方法是：在玩的時候按START掣暫停，然後輸入上、上、下、下、左、右、左、右、×、×、B、B、Y、A、Y、A。跟着解除暫停，會裝備了一個衛星。速度也會是第一段。只要本身沒有衛星，這指令是可使用多次的。

輸入上、上、下、下、左、右、左、右、×、×、B、B、Y、A、Y、A。

↓在遊戲中暫停、輸入指令。





↑附上了一個衛星

↓即使死掉了，仍然是可使用的。

可以使用多次

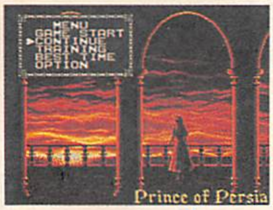
發現了隱藏的除故障形式

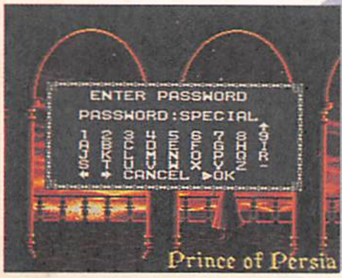
一級技

波斯王子

發現了這個遊戲中的DEBUG測試形式，方法是，首先在PASSWORD輸入畫面中輸入SPECIAL。這樣由於會聽到「胡」一聲，跟着便把它取消。然後開始遊戲，暫停後順序按B、Y、上、下、左、右、L、R，再次響起「胡」的聲音便是成功。之後同時按START和SELECT，會變成測試形式DEBUG MODE。這樣，會加上音樂選擇SOUND SELECT，選擇等級的等級選擇LEVEL SELECT，以及選一次可增加玩者體力一格的BOOST METER。另外，在遊戲中按×擊、可把畫面上的所有敵人消滅。

↓選擇CONTINUE，輸入以下的PASSWORD。

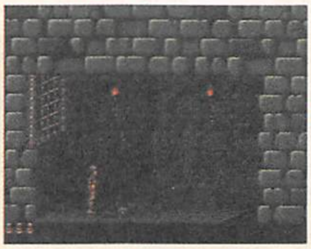




→選擇OK聽到「胡」的聲音後取消。

輸入SPECIAL

↓開始後暫停遊戲。



輸入B、Y、上、下、左、右、L、R。

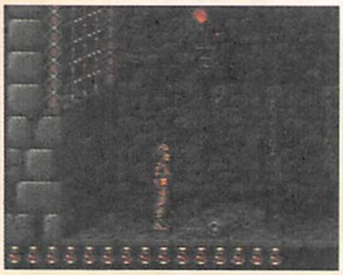
↑任何强敵也可在一瞬間被打倒。

在敵人所在的地方按×。

LEVEL 選擇

↑從喜歡的LV開始。

生命指標



→選擇一次、體力計便會增加一格。

一級技

Q版沙羅曼蛇

發現了強化指令

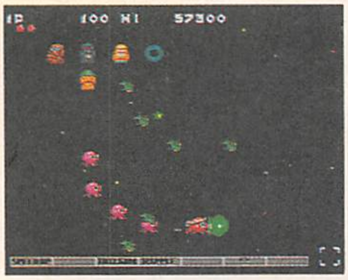
發現了一個指令，可以在玩這遊戲時的任何時候強化起來。

方法是：首先在玩的途中按 START 掣，暫停遊戲。跟着，順序輸入 B、B、×、×，A、Y，上、左的指令。跟着解除指令的話，速度會是 2 階段，飛彈與護盾有裝備、衛星亦是裝備在最大數目的狀態。

這個指令並不限定在角機當時的强化狀態，亦可以每版用一次。在 2 人玩時，亦可以每人每版各用一次的。而且使用次數亦能儲起來。例如有一版沒有用過這指令就完成了，在跟着的一版就能使用 2 次這個指令了。不過，在贈品形式中這指令只能使用一次。

←在遊戲進行中暫停後輸入以下的指令。

輸入B、B、×，×、A、Y、A、Y、上、左



↑每一版都可以強化一次。

↑沒有使用指令完成…

↓在下一版使用。這樣…

可以儲下來

↑可以再使用一次。

贈品形式 也有

↑只能使用一次。

二級技

斬 II SPIRIT

士氣變成 240 以上

發現了一個祕技，可以令這遊戲中本來最高只能有 99 的士氣，增加到 240 以上。

方法是：首先和海賊衆的友好度變成 10 以上。跟着，把希望增加士氣的軍團士氣降至 9 以下，移動到可以使用渡海指令的位置。

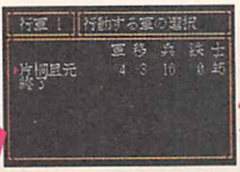
在這裏使用渡海指令，由於亦能移動到陸地，移動到自己的城池以外的陸地。這樣士氣的表示會發生故障、那軍隊的士氣會變成 240 以上。那效果在進入合戰時很有效。不過，若進入自己的城，士氣會變成 99 以上。

↓這樣使用渡海指令

與海賊們的友好度在 10 以上

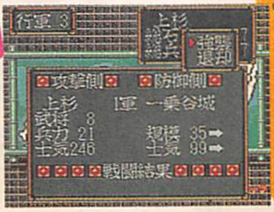
↑把士氣在 9 以下的軍放置在可使用渡海指令的位置。

↓選擇渡海指令，移動到自己城以外的陸地。



↑士氣的表示出現故障。實際已經是 240 以上了。

↓因爲有壓倒性高的士氣，戰鬥絕對有利。



士氣在 240 上。

超級任天堂遊戲發售日期表

第三期終於和大家見面了。各位暑假過得好嗎？相信看完今期之後，在學的讀者們又要回到校園了…但超任的新作並沒有因此而減少。想起到時怎樣分配時間就頭痛了…(J.J)

以下的港幣計算方法是以(日元售價×當日滙率×行家折扣率)而定。例如 SD 高達 X： 9500 日元× 0.06 × 7 折=約港幣 400 元。

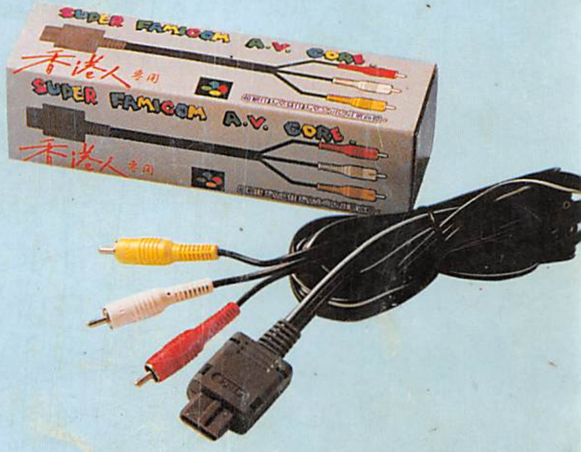
記號的看法
B=有記憶功能
P=使用密碼
RPG=角色遊戲
SLG=模擬遊戲
ACT=動作遊戲
STG=射擊遊戲
SPG=運動遊戲
PZG=鬥智遊戲
A • RPG=動作角色遊戲
ETC=其它遊戲
RCG=賽車遊戲
A • PZG=動作鬥智遊戲
R • SLG=角色模擬遊戲

發售日	遊戲名	形態	性質	公司名	價格	簡介	預計香港售價
8月7日(五)	螺旋世界 SPINNDLZZY WORLDS		ACT	ASCII	8800日元	在3次元的路線中進行	$370
8月7日(五)	超級氣球 SUPER PANG		ACT	COPCOM	7500日元	切割氣球的爽快 ACT	$320
8月7日(五)	極限戰機 PHALANX		STG	KEMCO	8900日元	由私人電腦移植的激烈 STG	$375
8月7日(五)	超級職業棒球 II	B	SPG	JALECO	9000日元	今次加上了 ZOOM 鏡機能	$380
8月7日(五)	初代熱血硬派	B	A.RPG	TECHNO JAPAN	8900日元	主角是國雄、舞台在大阪	$375
8月7日(五)	超級桃太郎電鐵 II	B	ETC	HUDSON	8800日元	著名圖版遊戲在 SFC 登場	$370
8月7日(五)	夢幻水管 PIPE DREAM	P	PZG	BPS	7500日元	由蛇口連接水管到排水溝。	$360
8月11日(二)	寶貝知多星 HOME ALONE		ACT	ALTRON	8800日元	由壞人手上守着家中的財寶	$370
8月21日(五)	筋肉人 DIRTY CHALLENGER		ACT	YUTAKA	7800日元	爲爭奪筋肉星天位繼承權而戰鬥	$330
8月22日(六)	超級麻雀		ETC	EYE MAX	8000日元	麻雀迷久等了！是正統派的麻雀	$340
8月27日(四)	孖寶賽車 MARIO KART	B	RCG	任天堂	8900日元	是可以2人玩的孖寶 RCG	$375
8月28日(五)	超人棒球眞名版	B	SPG	CULTURE BRAIN	8800日元	把超人棒球作進一步的强化	$370
8月28日(五)	CB 人物大戰　失去的胡鬧		ACT	BANPRESTO	8600日元	可以把敵人變成自己的跟班	$360
9月11日(預定)	AXELAY		STG	KONAMI	8800日元	是 SFC 原作的 STG！已有碟版可玩	$370
9月12日(六)	SD 機戰士高達 · V 作戰始動		ACT	ANGLE	7800日元(預定)	可以2人合作或是2人對戰	$330
9月12日(六)	超級麻雀大會		ETC	光榮	9800日元	把 FC 版强化了很多後推出	$410
9月18日(五)	自己中心派		ETC	PAL SOFT	8800日元	看過原作的話會加倍有趣！？	370
9月25日(五)	音速戰士 SONIC BLAST MAN		ACT	TAITO	8500日元	一個街機中受歡迎的 ACT 終於移植	$360
9月25日(五)	銀河英雄傳說	B	SLG	德間	9800日元	以同名小說基礎的 SLG	$410
9月27日(日)	DRAGON QUEST V 天空的新娘	B	RPG	ENIX	9600日元	終於決定了發售日期超級遊戲	$405
9月29日(二)	空中任務 SKY MISSION	P	STG	NAMCO	8300日元	飛行模擬器＋STG	$355
9月30日(三)	提督之決斷	B	SLG	光榮	14800日元	二次大戰中日軍和美軍之戰	$625
9月30日(三)	華亞拉之奇跡	B	SLG	T&E SOFT	9800日元	以 PGA 公開錦標賽爲舞台決勝負	$410
9月上旬	ACROBAT MISSION		STG	TEICHIKU	8800日元	把大受歡迎的街機版忠實移植	$370
9月下旬	謎之方塊		A.PZG	K.AMUSEMENT	8300日元	有着不可思議氣氛的 A.PZG	$355
9月預定	GUN FORCE		ACT	IREM	8300日元	把街機中受歡迎的 ACT 完全移植	$355
9月預定	大戰略 EXPERT	B	SLG	ASCII	9800日元	以私人電腦版爲基礎的 SLG	$410
9月預定	排球 Twin	B	SPG	TONKIN HOUSE	價格未定	從斜下爲視點的6人制排球	價格未定
9月預定	SD 高達 X	B	SLG	YUTAKA · BANDI	9500日元	受歡迎的 SD 高達系列出現在 SFC	$400
10月16日(五)	RETURN · OF 雙截龍　雙截龍復仇		ACT	TECHNO · JAPAN	8600日元	功夫高手的兩名孖生兄弟大活躍	$360
10月23日(五)	愛登士家庭	P	ACT	MESAWA	8000日元	受歡迎電影的 Q 版　ACT	$340
10月預定	茶之間傳說		ETC	I.G.S	8700日元	棋類與 RPG 的混合作品	$365
10月預定	MAJOR TAITO		SPG	IREM	8800日元	移植自街機的高爾夫遊戲	$370
10月預定	眞·女神轉生	B	RPG	ATLUS	9800日元	附上自動繪圖機能，令樂趣倍增	$410
10月預定	LORD MONARCH 皇中之王	B	R · SLG	EPOCH 社	8800日元	一個在私人電腦中引起熱潮的 R · SLG	$370
10月預定	夢幻精靈	B	SLG	QUEST	9600日元	充滿 RPG 要素的戰爭 SLG	$405
10月預定	超級皇家之血	B	SLG	光榮	9800日元	在夢幻世界中擴大自己的勢力	$410
10月預定	半熟英雄　呀，世界半熟了…！！	B	SLG	SQUARE	價格未定	絕對爆笑的超級 SLG！	價格未定
10月預定	電腦騎士 CYBER KNIGHT	B	RPG	TONKIN HOUSE	價格未定	在日本雜誌連載中小說的 RPG	價格未定
10月預定	英雄戰記	B	RPG	BANPRESTO	9600日元	高達與超人的大冒險	$405
10月預定	客輪逃生記 SEPTENTRION		ACT	HUMAN	8500日元	從一隻沈船中逃生	$360
10月預定	龍之大地 DRAGONS · EARTH	P	SLG	HUMAN	8500日元	率領怪物和士兵去把龍打倒	$360
10月預定	超級賽車球		ACT	HIRO	8000日元	使用了特製賽車進行的未來運動	$340
10月預定	神聖詩人 SONG MASTER	B	RPG	YANOMAN	9000日元	主角是會唱出聖詩歌的人	$380
11月21日(六)	CACOMA KNIGHT	B	A · PZG	DATAM	7800日元	一個動作性高的可愛 PZG	$330
11月下旬	SUPER FULL METAL		SLG	AGRLEM JAPAN	8800日元	降落在惑星上收集鑛石的 SLG	$370
11月下旬	POWER ATHLETE		ACT	KANEKO	8500日元	追求迫眞的正統格鬥 ACT	$360
11月下旬	巴巴羅薩 BARBAROSSA	B	SLG	SAMMY	9700日元	把名作戰略 SLG 移植至 SFC	$410

線中之霸

超級任天堂AV線

適合各類型國際線路電視機的一條以香港爲製造點，用途却遍及全球之立體聲超任AV線，購買時請認清盒上印有香港人標誌方爲正貨。



無論外觀・質素・傳眞度始終勝人一籌

超級任天堂專用之S端子線

令畫面更清晰，榮登打機感受最高境界。
請即選用金盒包裝之超級任天堂S端子線。

總經銷：熊本城
地址：筲箕灣道407-409號筲箕灣中心2號舖
電話：8843139

T.P.C.產品系列，信心十優質的標誌
超級任天堂爲任天堂公司之註册商標